RENCONTRE AVEC LES CRÉATEURS DE GHOST RECON ONLINE !

NUMÉRO 244 - JUILLET-AOÛT 2011

joystick

WWW.JVN.COM

FOCUS DU MOIS



DERRICK
PRÉPAREZ-VOUS À L'EXPÉRIENCE DE VOTRE VIE

REPORTAGE EXCLUSIF

STARCRAFT II : HEART OF THE SWARM

OU COMMENT MUTER UN STR EN RPG (FAÇON DE PARLER)...

BÊTA

DEAD ISLAND, DUKE NUKEM FOREVER, RISEN 2...

Un avant-goût des meilleurs jeux de l'année !

TEST

DUNGEON SIEGE 3

Diablo n'a toujours pas trouvé son maître !



L 13925 - 244 - F: 7,95 € - RD



Numéro 244 / Juillet-Août 2011 / FRANCE métropolitaine 7.95€ / DOM 8.50€ / BEL/LUX 8.50€ / CH : 14 FS / CAN : 11.25 $ca / TOM Surface 1100 CFP / TOM Avion 1800 CFP / MAR 83 MAD

JOYSTICK N° 244 - JUILLET-AOÛT 2011

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros.
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente Directrice Générale : Saghi Zaimi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaimi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaimi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chefs de rubrique : Fabio « Sundin » Bevilacqua, Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kévin « Deez » Bitterlin, Damien « Savonfou » Coulomb, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Cyril « Cyd » Dupont, Viviane Fitas, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ioannis « Ysesen » Nikas, Axel « Shua » Olivereau, David « Kracoukas » Vandebeuque, Wilfrid Desachy.
Illustrations : Matthieu « Gruth » Guéritte

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directrice de Publicité : Sidonie Collet
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Edouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de la fabrication : Jessica Walter

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : Stige S.p.A.
Siège social : San Mauro Torinese (To).
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0315 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.







ENSORCELEUR !

Le mois dernier, notre cher Kracou avait eu la lourde responsabilité d'aller en Pologne pour tester The Witcher 2. Il en était revenu, comme vous aviez pu le constater, complètement emballé par jeu et lui avait attribué la fabuleuse note de 19/20. Si je ne remettais pas en cause son jugement (j'étais déjà convaincu du sérieux de l'entreprise après y avoir joué seulement une petite heure), je ne peux qu'approuver son verdict ! The Witcher 2 est au jeu PC ce que les grands classiques sont à littérature : incontournable.
Bien loin de la tendance actuelle, le titre de CD Projekt est à la fois mature (mais jamais putassier), drôle et pourtant sérieux et, bien évidemment, sublime. Bref, c'est un jeu comme je les adore, où tout en suivant une histoire écrite et maîtrisée de mains de maître, le joueur est relativement libre de ses actions, de ses choix et, donc, des conséquences. Preuve, s'il en était besoin, que jouer sur PC permet (lorsque les développeurs s'en donnent la peine) de vivre des expériences comme nulle part ailleurs.
Une impression d'autant plus forte après un Dragon Age 2 particulièrement pitoyable au vu du passé de Bioware. D'où ma conviction (partagée par de nombreux joueurs) que l'avenir du jeu PC, exclusif et de qualité, viendra d'Europe et particulièrement de l'Est, qu'il s'agisse des pays de l'ancien bloc communiste ou même d'Allemagne. Alors si, comme moi, vous aimeriez voir plus de jeux « PC » qui ne vous prennent ni pour des vaches à lait ni pour des ados décérébrés, achetez ce jeu !

DEATH POTE

SOMMAIRE





« Du pur Hollywood dans le texte avec un rien de Santa Barbara. »

joystick

N° 244 Juillet-Août 2011



86 **TOTAL WAR : SHOGUN 2** Le multi du dernier Total War passé au crible par Savonfou.



40 **PAWEL MIECHOWSKI** Entretien avec le scénariste d'Anomaly : Warzone Earth.

ÉCRIVEZ-NOUS

RÉACTIONS, COUPS DE GUEULE... partagez vos pensées, et retrouvez l'équipe de JOYSTICK sur les forums de JVN.COM

joystick
101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail :
courrierjoystick@
yellowmedia.fr

Vous attendez le retour de l'innovation dans l'industrie du jeu ? Le retour d'un être aimé ? Une seule adresse : le courrier de Joy ! Nous avons réponse à tout et faisons des miracles sur commande. Parole de loutre.



Bonjour cher chroniqueur,

Dans mon Joystick de mai j'ai reçu le jeu King's Bounty : The Legend. En lisant l'article sur « le jeu complet », il m'a paru être un jeu à tester absolument, cependant j'ai fait une macabre découverte : le jeu marche pas sous Windows 7 ! [...] Même en testant la compatibilité Windows xp service pack 2 (recommandé par l'outil de compatibilité Windows), ça ne marchait toujours pas. Que faire ? T_T (Promis après vous aurez un merci ou même un mojito !)

Meddu94

JOYSTICK : Mon pauvre Meddu94,

Rien ne me ravirait plus que d'éclairer votre triste journée en vous fournissant une explication rationnelle à ce douteux plantage, hélas, chez moi le jeu tourne à merveille sur un Windows 7 64 bit. Pour autant, il ne sera pas dit que Joystick abandonnât un de ses fidèles lecteurs. Me voilà donc questionnant l'oracle Google, et là... ce fut un carnage. Certains prétendent qu'avec de trop récents drivers Nvidia pour Win7, le jeu crashe. D'autres parviennent à lancer le jeu en fenêtré. Les plus mythomanes du lot (attention là nous basculons dans l'irrationnel le plus total) recommandent de patcher le jeu puis de désactiver l'écran de veille de votre machine. Pour plus de réussite, je vous recommande de glisser votre souris dans une chaussette sale. Et priez la Loutre, ça aide.

Coucou mon p'tit mag adoré ^^

Cela fait maintenant [..] longtemps que je suis un heureux abonné de tes sculpturales colonnes et je prends ma plume numérique pour la première fois : émotion. J'entame le n°241 [..] et je ne peux m'empêcher de serrer les poings en lisant le dossier Prey 2. Qu'on se le dise tout de suite, j'ai adoré Prey premier du nom [...], un must have pour tout joueur PC qui se respecte. Malheureusement il fut comme tant d'autres, victime de cette malédiction du jeu « qui arrache les murs mais ne rencontre pas de succès commercial » (double effet kiss cool : dans ce même mag, j'apprends que EA avorte Mirrors Edge 2 T_T). Alors bon... mais j'ai craqué mon slip en apprenant qu'un Prey 2 allait néanmoins voir le jour ! Mais quelle suite ???!!! [...] Tommy à la trappe, son histoire et ses capacités avec, les armes qui vont ressembler à des armes dites « reconnaissables »... Mais pourquoi Bethesda écoute tous ces Kevin qui veulent du formaté à la vache Kiri ?!!! (Z'ont qu'à rester avec MW2 ou CS et pas nous emmerder !) Le lieu du second volet n'a plus rien à voir avec le premier, on fait le chasseur au lieu de survivre... WTTFFF ???!!! C'est juste [...] un grand foutage de gueule de l'appeler « Prey 2 ». Ils auraient pu faire un véritable Prey 2 et appeler ce jeu... je sais pas moi... « Kevin Master » par exemple.[...]Voilà rage et désespoir. Fallait que ça sorte. Joystick for ever et que la Loutre soit avec vous !

Mac.Clayne

JOYSTICK : Très cher Mac.Clayne,

Funeste destin que le vôtre. Après que l'on vous a massacré Die Hard 4, voilà que l'industrie du jeu massacre également Prey, jeu sympathique dont vous étiez peut-être seul à vous souvenir. Je n'en déduis qu'une seule chose : tout ce qui vous tient à cœur finit par connaître un destin tragique. Du coup, envoyez-moi très vite le nom, l'adresse et la photo de votre future femme et promis, je me ferai un devoir de la protéger contre le conglomérat qui a juré votre perte. Retrouvez-moi ce soir aux combles de Notre-Dame, je porterai un masque de lapin et nous reparlerons de cette histoire de craquage de slip.

Bonjour à toute la rédaction,

Abonné depuis 2 ans, et ancien lecteur de votre magazine, j'hésite à vous quitter. [...] Allant sur mes 30 ans, j'ai découvert le jeu sur PC il y a déjà une bonne quinzaine d'années, avec un bonheur de moins en moins renouvelé ces derniers temps, pour la bonne et simple raison : je ne m'amuse plus ou trop peu. Les jeux se ressemblent beaucoup trop, et se livrent à une concurrence esthétique au détriment du principal : le gameplay ! [...] Désolé, je n'y crois plus ! [...]

Un joueur désabusé !
Jean André

JOYSTICK : Jean André,

Il faut bien l'admettre, de temps à autre, vos états d'âme sont aussi les nôtres. Il arrivera un jour tragique où nous allons nous cogner une Call of Duty 78, un Fifa 6027 ou un Sims 5, où des IA toujours plus belles continueront de se cogner dans un mur parfaitement magnifique ! Effectivement, aujourd'hui, il semblerait que les mastodontes de l'industrie ne créent plus un jeu à partir d'un gameplay, mais d'un moteur graphique. Tout ça encore une fois, c'est bien entendu la faute de ces maudits commerciaux qui sont arrivés dans les studios les poches pleines de lingots d'or sans rien connaître au monde du jeu. Ils ont changé le marché, « Tu sais, j'aime tes idées, mais j'ai peur qu'elles ne perturbent le public. Ce qu'on fait, on y change rien et on le fait plus beau. Et, Bernard... tu peux me virer les game designers du premier ? Je ne supporte plus de les voir garer leurs scooters à côté de ma Porsche ». Ces gens finiront tous en enfers, et pourtant, je pense que c'est en partie grâce à leur médiocre inventivité que les jeux faits à la maison reviennent en force : selon moi, le formatage de l'industrie est si incroyable qu'il attise malgré lui la hargne de la scène indé. Maintenant, je ne compte pas vous supplier de lire Joystick, mais sachez que j'aurais vent de votre départ si départ il y a, et que je le pleurerai chaque jour qu'il me reste à vivre.

VOTRE DVD

J'ai parié un onglet aux échalotes avec Sundin que dans la mesure où personne ne lisait jamais ce sommaire, personne ne remarquerait que j'y ai placé un passage de la bible.




Le monde se divise en deux catégories.

Le jeu complet

Genre FPS - **Éditeur** Ubisoft - **Développeur** Techland

Call of Juarez

J'ai bien essayé de mettre la main sur Brandon Wilson, le fameux cousin texan de Sundin, pour vous présenter ce jeu du mois, mais il paraît qu'il chasse le bison dans les plaines de l'Arizona. Bon, c'est marrant aussi, mais tout de même: quel dommage qu'il n'ait pas pu se libérer ! Call of Juarez est typiquement le genre de jeu sur lequel il aurait adoré disserter. Car voyez-vous, l'action de ce FPS se déroule à l'époque du Far West ! On y trouve donc de grands espaces sauvages et une ambiance très proche des films de Sergio Leone, avec saloons, duels de cow-boys, et répliques viriles du genre : « Cette ville est trop petite pour nous deux, pied tendre ! ». Quant à l'histoire, elle nous propose de suivre les péripéties de deux caricatures de l'Ouest américain : d'un côté, le jeune et fougueux Billy la Bougie. Le pauvre… Tout le monde croit qu'il a assassiné ses parents, alors qu'en fait, il n'a jamais rien tué d'autre que des canards en plastique dans les fêtes foraines. Il doit donc fuir la justice, et la demi-douzaine de chasseurs de primes qui se sont lancés à ses trousses. Parmi eux, justement, on trouvera le second héros du jeu, l'imperturbable révérend Ray. Alors que certaines personnes se targuent de pouvoir transformer tout ce qu'ils touchent en or, notre homme de Dieu, lui, change tous ceux qui croisent sa route en boîtes en sapin. Évidemment, j'en vois déjà certains qui trépignent d'impatience à l'idée de pouvoir incarner ce tueur froid et méthodique, copie assez fidèle du fameux pasteur incarné par Clint Eastwood dans Pale Rider. Mais les choses ne sont toutefois pas aussi simples.

Deux pour le prix d'un

En effet, Call of Juarez va utiliser cette opposition de style entre les deux personnages pour apporter un peu de variété à son gameplay, et offrir deux points de vue différents de la même histoire. Un moment, vous partagerez les tribulations du brave Billy et tenterez d'échapper à vos poursuivants en jouant la carte de l'infiltration. Et l'instant d'après, ce sera au tour de Ray d'entrer en scène, avec un retour aux fondamentaux du FPS : flinguer tout ce qui marche ou rampe dans un rayon de plusieurs kilomètres. Bon, je ne vous cache pas que le moteur Chrome doit commencer à sentir un peu la naphtaline, et que la progression est des plus linéaires. Cela dit, les scripts sont suffisamment bien écrits pour vous faire passer un agréable moment. Et puis c'est gratuit, vous n'allez pas vous plaindre, non plus.

ET AUSSI...

Jeux indé

Ace of Spades

Si vous trouviez que le fameux Minecraft manquait quelque peu d'animation, essayez donc Ace of Spades. Vous y retrouverez les grands principes du bac à sable de Markus Persson, à ceci près que vous serez armé, et que votre unique but sera d'aller mettre une raclée au camp adverse, qui se protégera de vos assauts en construisant tranchées et bunkers.



Mods

Duke Nukem Eternity

Ceux qui n'auraient pas la patience d'attendre la sortie de Duke Nukem Forever, qui vient de passer « Gold », peuvent toujours passer leurs nerfs sur ce Duke Nukem Eternity. Il vous donnera accès à de nouvelles maps, de belles textures HD, et plein d'autres surprises, pour peu que vous ayez eu le bon goût d'installer auparavant le mod Eduke32 pour Duke Nukem 3D.





L'Odyssée Astrale

Sortie officielle le 11.05.11

Délivrez Sarnaut de son passé. Forgez notre futur.



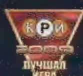




Le plus gratuit des MMORPG de 2011

Fr.allods.gpotato.eu










Genre RTS
Éditeur Blizzard Entertainment
Développeur Blizzard Entertainment
Site http://eu.battle.net/sc2/fr
Sortie 2012

STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

AU CŒUR DE LA NUÉE

Menacés d'extinction, les zergs se sont trouvé une maîtresse en la personne de Kerrigan. Et pour la Reine des Lames, le temps des guerres secrètes est révolu. Il est l'heure de plonger la galaxie dans le chaos, l'heure de découvrir la dernière bombe des studios Blizzard.



Dans la jeune histoire du jeu vidéo, peu de développeurs ont connu un destin aussi extraordinaire que celui de Blizzard, et plus rares encore sont ceux qui auront fait retentir leur nom avec tant de force. Certains l'aiment à la folie, d'autres le haïssent avec passion, et à chaque fois que deux joueurs parlent du studio, la raison fait toujours l'école buissonnière. Le temps s'efface et le débat devient fou. Des étoiles plein les yeux, voilà nos hommes qui parlent d'orcs, de zergs et de gameplay avec de grands gestes pendant des plombes, et les discours enflammés se soldent souvent soit par de solides amitiés, soit par de tragiques et inexplicables accidents de tronçonneuses en milieu urbain. Mais le plus fou dans cette affaire, c'est qu'en 2011, sur la Terre, la réputation de Blizzard a de très loin dépassé les étroites frontières de Vidéoludia, car personne n'est indifférent aux jeux du géant californien. Certes, il doit bien pouvoir se trouver quelques grabataires ayant déjà deux ou trois pieds dans la tombe pour ignorer ce qu'est World of Warcraft, mais dans l'ensemble, entre les mères qui voient leur fils rater sa vie pour un pentakill à DotA, les petites amies délaissées pour un raid Zul'Gurub ou les employeurs qui doivent composer avec des employés level 85 cernés jusqu'aux orteils, on peut dire qu'aujourd'hui, Blizzard est dans la vie de tous. De fait, StarCraft II a été attendu avec ferveur pendant dix ans. À sa sortie, la fièvre s'est emparée du monde, à tel point que nous connaissons tous une personne qui y joue. Parfois c'est un alien avec un APM de Terminator qui arrive à avoir l'œil partout, parfois c'est un gentil garçon qui joue comme un Flamby et ne gagne pas un match, mais peu importe… l'attente des fans est arrivée à son terme avec Wings of Liberty, premier volet de la trilogie StarCraft II, et maintenant qu'arrive Heart of the Swarm, a.k.a. « la campagne zerg », avec quoi Blizzard compte-t-il nous appâter ? >>>

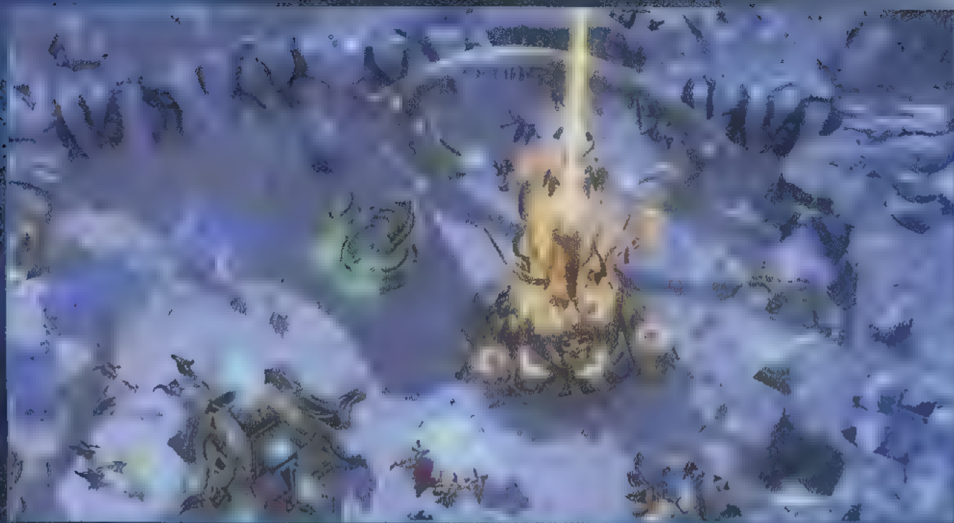
À SAVOIR

1

2

3

> « Heart of the Swarm ne compte pas réinventer StarCraft, mais apportera ça et là de modestes améliorations. »



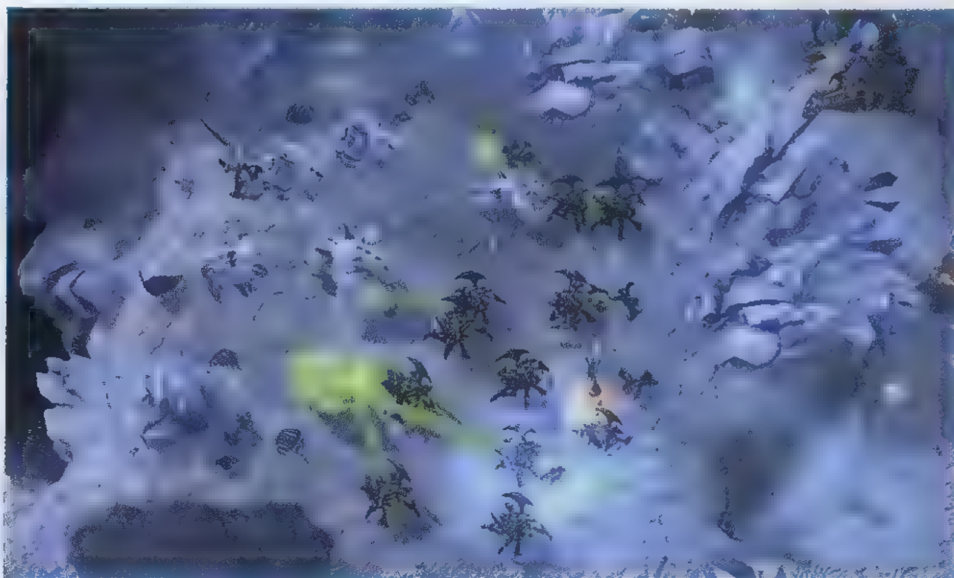
Les protoss sont maîtres de la lune de glace Kaldir ? Quelques baffes et le problème [illegible]

> « Tout le monde sait que le futur succès de ce jeu repose en grande partie sur ce que nous réserve le multi. »

ACHETEZ-MOI !

Pour fêter la sortie d'HotS, Blizzard prévoit l'ouverture d'un marketplace sur Battle.net, où les joueurs pourront vendre leur carte custom à d'autres joueurs. Mais histoire que vous ne balanciez pas vos économies dans le vent, le développeur prévoit d'améliorer l'interface des cartes personnalisées avec un système de notes et de classement. N'espérez donc pas faire fortune avec un fake DatO ou TodA, ça ne passera pas, d'ailleurs le DotA Blizzard devrait être sorti d'ici là.

Autant vous le dire, perchée sur sa tour, Anne, ma sœur Anne, n'a rien vu venir d'étourdissant en termes de features qui balancent du castor sur la lune. HotS ne compte pas réinventer StarCraft, mais apportera çà et là de modestes améliorations au gameplay déjà solide de Wings of Liberty grâce à une légère update multi et une toute nouvelle campagne solo entièrement dédiée aux zergs. Une race bien ingrate, les zergs ! Sans doute la plus difficile à maîtriser. Je ne vous apprends sans doute rien, mais enfonçons quelques portes ouvertes avant de faire le tour des nouveautés. Avec un péon protoss, vous pouvez en théorie bâtir toute votre économie, alors qu'avec les zergs, un bâtiment, c'est une unité qui meurt.



Les monstres neutres sont à l'honneur dans cette extension.



L'écran de mission n'a pas changé. Seule nuance, vous y trouverez plusieurs missions par planète.

La gestion des temps de respawn, parfaitement cruciale, demande pas mal de micromanagement pour que votre développement soit pleinement optimisé. En conséquence : si vous avez cinq pouces par main comme Kracoukas, vous galérerez plus qu'avec les terrans. Cela dit, Blizzard nous revient avec une campagne encore très didactique. Tout comme dans Wings of Liberty, vous apprendrez à gérer vos unités les unes après les autres et les upgraderez au fur et à mesure de vos succès grâce aux échantillons d'ADN gagnés en mission. Toutefois, depuis WoL le système d'upgrade a évolué. En plus de booster les caractéristiques basiques de vos zergs, vous pourrez les faire muter en créatures « fondamentalement différentes » (voir notre encadré Rush Raptor). Quoi qu'il en soit, l'arbre d'évolution dirigiste de la campagne terran laisse place à un système plus anarchique et plus personnel ; je sens d'ici qu'il faudra faire le jeu 75 fois pour collectionner tous ses achievements.

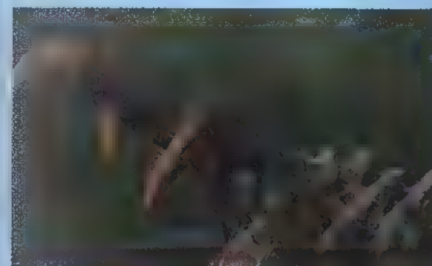
Autres temps, autres mœurs, pour mettre l'accent sur la tâche titanesque qui attend Kerrigan dans ce jeu, Blizzard a étoffé le rôle des héros. Ainsi, au fil des combats, notre héroïne gagne, elle aussi, améliorations et pouvoirs. Sans tomber dans un modèle RTS/RPG à la Dawn of War II, le studio est allé plus loin que pour Warcraft III. Si la belle n'a pas à répartir de points dans un arbre de talent, elle pourra jouer différentes « classes » de personnages. Nous en avons testé deux : une spé corrupteur, résolument axée combat, et un template spec ops, plus centré sur la furtivité et la diversion (voir notre encadré Kerrigan & RPG). Ces rôles sont loin d'être anecdotiques. Durant nos tests, il apparaît clairement que Kerrigan est la clef d'une mission rondement menée où vous serez souvent amené à vous battre en sous-nombre sur un terrain défavorable. Pour illustrer mes propos, je tiens à vous parler d'une map nommée Kaldir, au concept sensiblement identique à la mission Les Jardins du Diable dans WoL. Seulement ici au lieu de jongler avec les marées de lave, vous devez attendre qu'une tempête de glace ne vienne frapper l'armée protoss adverse pour attaquer afin de progresser en petits hit & run. C'est par ce genre d'astuces que Blizzard compte aplanir les difficultés inhérentes à la maîtrise des zergs pour que la campagne demeure un jeu, et non un calvaire interminable pour joueur underskillé, incapable d'orchestrer un rush zergling en early game.

Voyons, que je relise mes notes. Alors, >>>

RUSH RAPTOR !

Dans HotS, la Chambre d'Évolution fait figure de nouvelle Armurerie. Ici, entre chaque mission, vous pourrez faire évoluer vos créatures en répartissant les ADN mutagènes gagnés en mission, soit en atteignant votre objectif principal, soit en récompense de quêtes secondaires (comme dans WoL).

Upgrades basiques

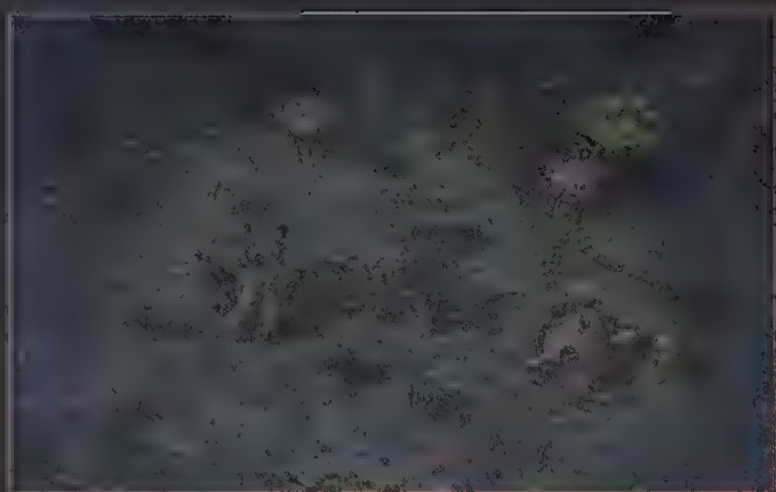


Chaque unité dispose de trois upgrades basiques qui lui sont propres. Les amateurs de rush zerglings doteront sans doute leurs bestioles d'un bonus de course de 33 %, histoire de surprendre les adversaires. Les autres, plus prudents, lui préféreront l'upgrade Posthumous Mitosis grâce à laquelle un zergling mort a 20 % de chance de générer deux broodlings. La troisième amélioration de cette petite bête coûte deux ADN, mais elle permet, accrochez-vous bien… de changer vos larves en zerglings instantanément.

Mutations



Sitôt que vous avez débloqué deux des trois upgrades possibles pour une unité, vous pouvez la faire muter. Attention toutefois, une unité mutée ne sera plus modifiable et durera tout au long de votre campagne. Contre 2 ADN, le zergling peut devenir soit un swarmling, soit un raptor. En swarmling, ce ne sont pas deux, mais trois zerglings qui sortent des larves, sans surcoût. En raptor… ben vous avez un raptor façon Jurassic Parc. Il gagne en point de vie (+10) et bondit sur de courtes distances. Toutes les unités seront sujettes à ces upgrades, qui selon vos choix, feront de vos banelings de terribles boules d'acide, ou de vos cafards des créatures à haute régénération quasi increvables.

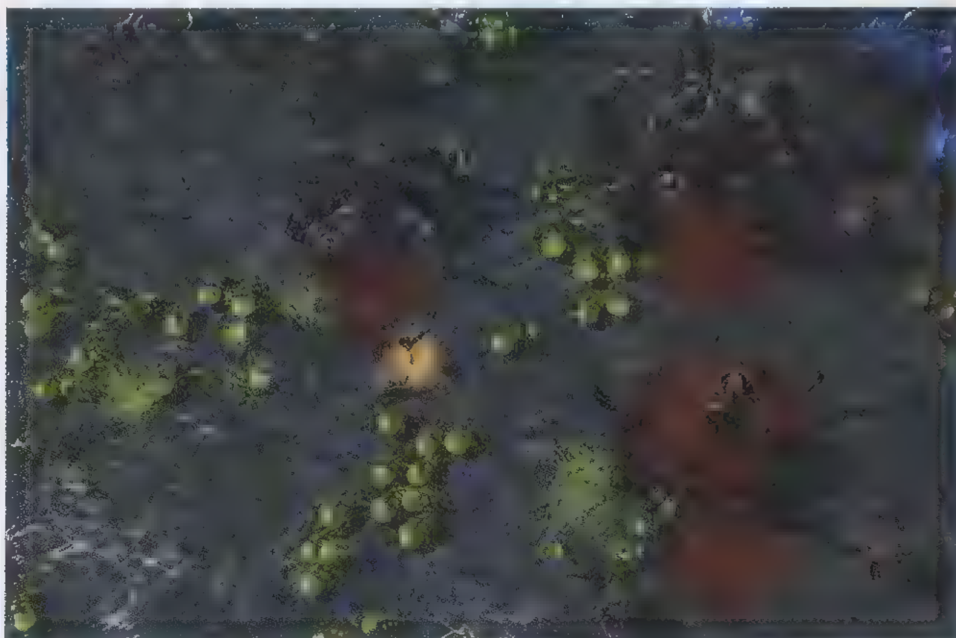


C'est charmant chez vous, j'aime beaucoup la déco...

blablabla... Le jeu est un poil plus sexy grâce à quelques effets inédits et à un mucus zerg plus soigné... blabla... le système de progression par planète, ça, c'est du déjà vu, les conseillers, pareil... Humm... Ben voilà, je crois que nous avons déjà fait le tour de ce que Blizzard avait à nous dévoiler sur HotS. J'ai longtemps espéré glaner une info croustillante, mais non : quand Blizzard n'a rien à dire, il ne dit rien. Non négociable. Alors, je ne doute pas une seconde que ce solo sera fantastique, mais quand même ! Tout le monde sait que le futur succès de ce jeu repose en grande partie sur ce que nous réserve le multi. Blizzard le sait, les joueurs le savent, même mon chien le sait, et pourtant, c'est un chien. Mais, alors, ces unités évolutives et ce petit aspect RPG, peut-on les attendre sur Bnet ? Assurément non. Vous aurez droit à de nouvelles unités, des cartes, mais en aucun cas à une révolution gameplay. « Pour que l'équilibre du jeu à un niveau pro ne soit pas mis en danger, nous dit Sam, il nous faut garder un gameplay aussi précis que possible (voir notre interview). La chance ne doit pas interférer dans une partie, et ajouter des éléments arbitraires ne rendrait pas le jeu meilleur ». Un avis que partage pleinement Dustin Browder : « Pourrions-nous faire une map dix fois plus cool avec de la lave ou des tornades ? Totalement ! Mais nous ne devons pas fausser le jeu. Voilà pourquoi le flammeur terran n'apparaît pas en multi, voilà pourquoi nous nous concentrons sur l'équilibre, voilà pourquoi nous nous

PETIT COUP DE GUEULE

Durant notre visite sur le campus Blizzard, le silence s'est fait roi : sans doute à cause de notre présence. Les employés glissaient comme des ombres le long des murs écrasés par le soleil de Californie, et à vrai dire, je pense même qu'entre eux ils se font des petits secrets sur la nature exacte de leurs tâches respectives. Ça n'est pas pour rien que le développeur est connu pour être l'un des plus secrets qui soit. Pourtant, fin 2010, alors que le studio digérait à peine la fuite de son calendrier de sortie, il dut faire face à un nouvel imprévu : le rush d'une cinématique d'HotS s'est retrouvé sur la toile. Le petit plaisantin responsable de cette farce a sûrement cru agir pour le mieux, mais je soupçonne qu'à cause de lui Blizzard a encore plus filtré ses informations. Je propose qu'il soit pendu.



Attention ! RUUUUUSH BAAAAAAANELIIIING !

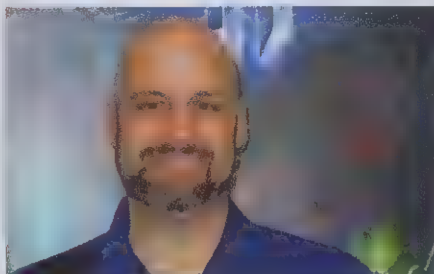
concentrons sur la qualité et non la quantité ». Mais bon sang de bois, si StarCraft II est un jeu 100% taillé pour l'esport auquel il ne faut pas toucher, à quoi bon passer un temps monstre à nous développer des effets graphiques et des unités uniquement dédiés à un solo « accessoire » quand vous pourriez bosser sur Diablo III? Bien sûr, avec mon esprit de râleur français, j'ai toujours en travers de la gorge ce système économique que Blizzard a choisi pour StarCraft II. Un jeu en trois volets? Comment dire... Dans la tête de nombreux joueurs cette annonce s'était accompagnée d'un : « [Poom ! Ping ! Poom ! Ping !] - Vos réponses. - Trois lettres. – Pas mieux. – WTF !? »

Annoncer trois jeux à la fois, c'est effrayant, ça ne se fait pas. Mais au fond, tous les jeux s'offrent des extensions. Blizzard n'a pas pris de gants pour cacher ses intentions, pourquoi? Sam est on ne peut plus clair sur ce point : « Quand vous regarderez StarCraft II dans son ensemble, vous verrez qu'il est le meilleur RTS jamais sorti. Voilà pourquoi nous avons pris sur nous de créer une campagne pour chaque race, apportant chacune son lot de nouveautés ». En effet, qui oserait dire qu'il s'est fait escroquer en achetant Wings of Liberty sans se voir affublé du sobriquet de Jean-Charles Mauvaisefoi ? Son solo surclasse aisément les monotones campagnes de la concurrence. Il propose des missions originales, une certaine rejouabilité, des achievements à la pelle et surtout un scénario qui >>>

INTERVIEW

HOTS, MULTI & ESPORT

Blizzard ne souhaite pas parler du multi ? Qu'importe ! Parlons-en quand même avec l'architecte de Battle.net et maître à penser de StarCraft II, Dustin Browder.



JOYSTICK : **Vous prévoyez deux ladders différents pour Wings of Liberty et Heart of the Swarm, cela ne risque-t-il pas de scinder la communauté ?**

Dustin Browder : Nous ne voyons pas les choses ainsi. Peut-être qu'à la sortie de HotS, la communauté va se diviser. Certains joueurs seront attirés par ses nouveautés, d'autres préféreront continuer sur WoL. Toutefois, je pense que si nous faisons correctement notre travail, au bout d'un temps la communauté WoL ralliera Heart of the Swarm... parce qu'il sera meilleur ! Il sera la dernière version en date du jeu, celle qui aura par la force des choses bénéficié de deux, trois ans de réflexion supplémentaire pour créer un gameplay toujours efficace et équilibré. Donc non, les deux ladders ne seront pas un problème. Et puis, nous en avons l'expérience : Frozen Throne a eu un ladder différent de Warcraft III, tout comme BroodWar qui aurait difficilement pu partager son classement avec le premier StarCraft.

Le multi d'Heart of the Swarm convaincra-t-il les derniers irréductibles de StarCraft ?

D.B. : Je ne pense pas. StarCraft a encore ses fanatiques, et je trouve ça génial ! Quand on a présenté SCII au pro gamer de SC, certains sont devenus fous genre... « Non mais vous avez tout changé » ! Et effectivement, les exigences des deux jeux ne sont fondamentalement pas les mêmes. Pour comparer, le passage de WoL à HotS ne sera qu'une petite upgrade, comparable à celle que nous avions entre Reign of Chaos et Frozen Throne. Nous aurons bien quelques modifications au niveau des unités, mais le moteur 3D est le même et le cœur du gamplay ne bouge pas.

Quand les trois volets SCII seront sortis, peut-on espérer que les unités solo de chaque race soient intégrées au multi ?

D. B. : Aucune chance, à cause de l'esport. Bien sûr, nous pourrions faire un jeu à cent unités par race. Soit. Disons qu'il est fait. Admettons qu'après ça, on arrive à équilibrer le tout. Admeeeeettons. Admettons en plus que les joueurs arrivent à tout apprendre des mécaniques de chacune de nos unités. Déjà, ça paraît impossible, mais soit ! Avec ce savoir en poche, je peux normalement lire la tactique qu'est en train de déployer mon adversaire... Mais ça ne suffit pas ! Il faut en plus que je parvienne à anticiper son prochain mouvement et que j'envisage les suivant, bref que j'essaie de lire à l'avance sa stratégie. Là, ça devient impossible. C'est comme si je créais une partie d'échecs à 75 pièces uniques par camp. C'est titanesque. J'arrive à équilibrer le jeu. Miracle, je trouve quelques super-Jésus capables d'y jouer avec talent parce qu'ils sont awesome... Quel intérêt ? Comment un spectateur peut-il s'intéresser à la partie si un coup sur deux, il ne pige pas ce qui se trame ? Où est le plaisir ? À l'heure actuelle, regarder une partie de StarCraft II n'est déjà pas si simple et nous n'avons qu'entre 12 et 14 unités par race... Si on passe à 30 ou 50, ça deviendrait insane ! On y perdrait notre public, car personne ne s'intéresse à un sport qu'il ne comprend pas. La recette gagnante d'un jeu qui plaît est : le plus simple possible, le plus fun possible. C'est que nous essayons de faire dès le début, c'est là que nous ferons d'HotS un grand jeu.

Blizzard a toujours poussé ses jeux vers l'esport, ce domaine évolue-t-il dans le bon sens pour vous ?

D.B. : Absolument. Il y a quelques années, nous pensions que le succès de l'esport passerait par sa diffusion télé, et maintenant... les gens regardent souvent la télé depuis leur ordinateur. Le phénomène a pris son ampleur via internet. On y trouve quantité de replay grâce auxquels les top players se font un nom, et nombre de ces mêmes joueurs n'hésitent pas à faire payer la transmission de leurs match classés, ce qui leur permet de gagner de l'argent en dehors des tournois, qui sont devenus colossaux et atteignent parfois les 100 000 dollars de cash price. Finalement aujourd'hui, la diffusion télé, je m'en fiche puisque je peux déjà voir tous les matchs que je veux.





WHO'S WHO

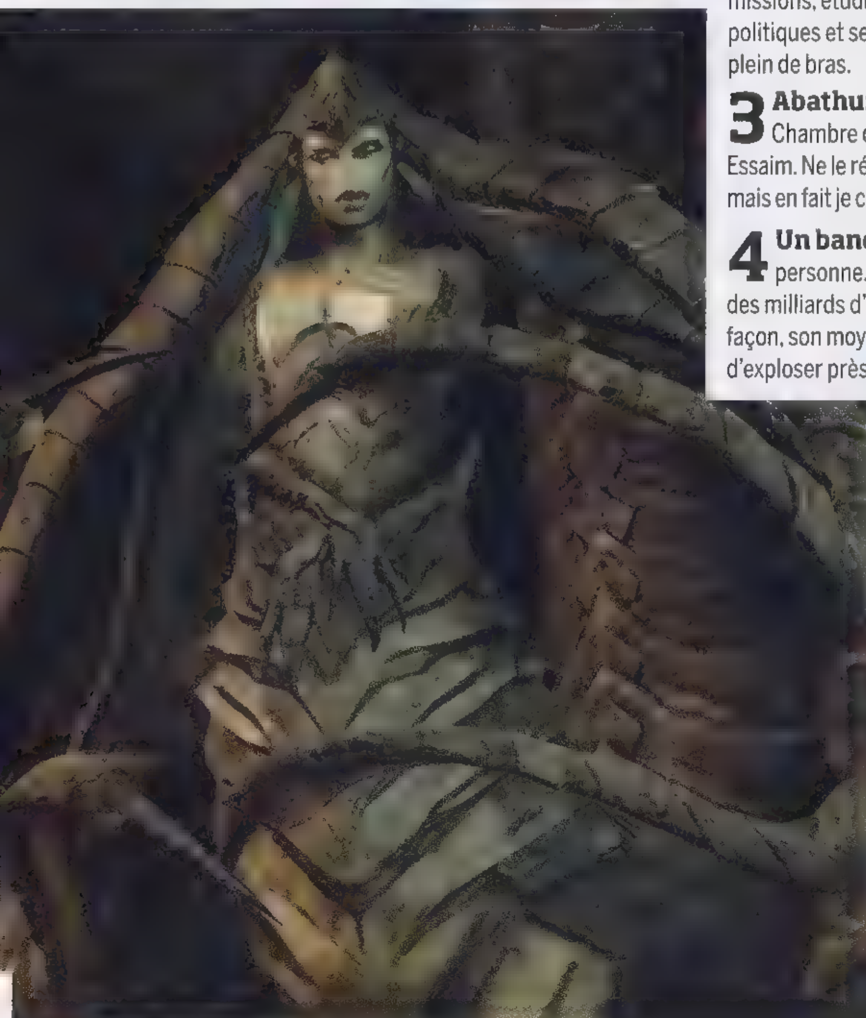
L'ESSAIM EN IMAGE

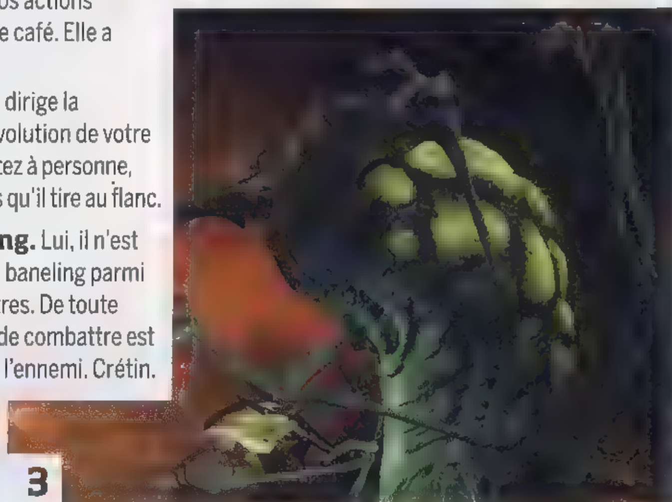
1 Kerrigan. La Reine des Lames et maîtresse de la Nuée Zerg. Elle est sexy, puissante et parle anglais et zergling. Une femme en or.

2 Izsha. Votre conseillère de guerre. Elle vous briefe sur les missions, étudie vos actions politiques et sert le café. Elle a plein de bras.

3 Abathur. Il dirige la Chambre d'Évolution de votre Essaim. Ne le répétez à personne, mais en fait je crois qu'il tire au flanc.

4 Un baneling. Lui, il n'est personne. Un baneling parmi des milliards d'autres. De toute façon, son moyen de combattre est d'exploser près de l'ennemi. Crétin.





3



4

» a changé StarCraft en véritable saga fantaisie. « Nous pensons aux fans de notre univers. Ils veulent en savoir plus sur les personnages, sur l'histoire. La campagne de Wings of Liberty a plu, ça n'est pas pour ça que la suivante ne sera pas meilleure. Regardez les Indiana Jones... En un sens, le premier film se suffisait à lui-même, mais ses suites lui ont donné plus d'ampleur. » Heart of the Swarm reprend donc l'histoire de SCII là où WoL l'avait laissée. Kerrigan, l'ex-copine du terran Jim Raynor, est devenue la Reine des Lames suite à la trahison de Mengs. Sa mission : fédérer les zergs et les libérer de la menace hybride. Son dilemme : l'essaim est dispersé et certaines couvées refusent de reconnaître son statut. Du pur Hollywood dans le texte avec un rien de Santa Barbara. Dans les deux missions que Blizzard nous a fait tester, la plan-

> « En solo, il n'y a finalement plus de règles, la création n'a plus de limite, tout est possible. »

tureuse Kerrigan s'acharnait à défaire les reines des couvées dissidentes pour s'attacher la loyauté de ses soldats. « L'histoire de Kerrigan est plus lourde que celle de Jim Raynor d'après Dustin Browder. Elle porte le destin d'un peuple ». Pour ce second épisode, les développeurs ont eu l'esprit libre. Les mécanismes de gameplay n'ont pas changé, l'univers et son design étaient déjà en place du coup, les artistes du studio ont eu plus de temps pour travailler des unités et des décors dynamiques originaux, plus marquants encore qu'ils ne l'étaient sur WoL. À la dernière BlizzCon par exemple, Samwise avait présenté un bunker infesté par les zergs, capable de marcher. Encore une fois, en multi il ne serait pas viable, mais en solo « qui sait ? », dit-il. Et là, mon petit doigt me souffle qu'on tient une info car tout l'intérêt du solo finalement, au-delà de l'histoire, est de « présenter au joueur un challenge favorisant un certain type d'unité ». Tant pis si cette unité en rend une autre obsolète, il n'y a finalement plus de règles. Des zergs gigantesques, des canons à particules over powered... La création n'a plus de limite, tout est possible. C'est en jouant sur cet aspect que HotS compte charmer ses joueurs. Et si aujourd'hui, faute de preuves, il nous faut prendre pour argent comptant ce beau discours, je mettrai mon compte LoL à brûler que ce ne sont pas des paroles en l'air. J'espère ne pas me tromper.

LUCKY



Ici seront exposés tous vos jolis zergs avec les mutations qui vont bien. C'est votre zoo quoi.



L'écran « Battle Focus » de Kerrigan, la promesse des parties fascinantes.

KERRIGAN & RPG

À la fin de Wings of Liberty, Kerrigan s'est retrouvée déchue. À moitié humaine, à moitié zerg, elle aura fort à faire pour retrouver ses pouvoirs de Reine des Lames. Tout au long de la campagne, elle recouvre peu à peu son statut de guerrière. Ses points de vie, d'armure, d'énergie et de DPS augmentent. Certaines rumeurs parlaient d'inventaire, mais aucun n'a encore été dévoilé, et je doute qu'il y en ai un. Cela dit, Kerrigan peut jouer plusieurs classes. La classe Spec Ops est furtive. Elle permet à notre héroïne de se dédoubler pour tendre des embuscades ou encore de sonner ses adversaires en AoE. Corruption est nettement plus orientée DPS. Grâce à elle, Kerrigan implante cinq broodlings dans le corps de n'importe quelle créature « inférieure ». La créature meurt sur le champ et les broodlings se battent durant quelques secondes à vos côtés. Il s'agit d'un sort très puissant qui sape le DPS adverse et booste le vôtre en une seconde, pourtant, il n'est que l'un des cinq sorts de cette spé. Les autres sont encore sous le sceau du secret, tout comme les deux spé finales. Quoi qu'il en soit, le système des héros d'HotS s'annonce très séduisant. Espérons que d'autres figures zergs en profitent.



POUR OU CONTRE 26
Est-ce si gênant que certaines versions PC soient des portages consoles ?

Opinion

PAR YAVIN

Paranos.net

L'actualité récente et assez dramatique qui a vu le Playstation Network de Sony touché par des attaques de hackers ne doit pas nous faire oublier que tous les services sont vulnérables. Sur PC, on pense bien sûr à Steam, le service de Valve, qui contient les données personnelles (et bancaires !) de nombreux joueurs. Est-il mieux sécurisé ? Peut-on dormir sur nos deux oreilles sans craindre une très mauvaise nouvelle au réveil ? Autant être franc : pas vraiment. Aucun service n'est infaillible, tous sont susceptibles de se retrouver dans le collimateur de pirates sans scrupule. Cependant, il est évident que les gestionnaires de toutes ces plateformes auront suivi l'affaire avec grand intérêt et pris les décisions qui s'imposent pour qu'une telle mésaventure ne les touche pas. Espérons que les moyens mis en œuvre seront efficaces car même si les dommages s'avèrent finalement assez limités, l'angoisse générée par ce genre de couacs alerte sur les dangers d'une société, pour le meilleur comme pour le pire, de plus en plus dématérialisée.





ArmA III ■ La vie en vert

Opération séduction

Luttant farouchement contre le courant des jeux grand public qui semblent chercher à convaincre un gamin de cinq ans de ses capacités à envahir des contrées hostiles armé d'un simple cure-dent, Bohemia Interactive Studio préfère conserver une approche « serious business » de la guerre. On imagine sans peine ces gars-là se tirer des balles de M-16 dans le genou afin de déterminer à quelle vitesse on peut se déplacer ensuite (n'essayez pas ça chez vous, la réponse étant : pas bien vite). Les Tchèques nous ont déjà largement démontré leurs capacités à créer des simulations guerrières avec le premier Operation Flashpoint, le très bon ArmA ainsi que sa récente suite. Pour ce troisième volet, le cap sera maintenu, alors inutile de vous dire que notre tête, déjà bien pleine, risque fort de déborder tant nos adversaires chercheront à y ranger toutes leurs cartouches. Côté background, nous évoluerons avec prudence sur une mystérieuse île en Méditerranée suite à l'échec d'une opération armée qui a particulièrement mal tourné. Nous pourrons prendre le contrôle d'une myriade de véhicules (aériens, maritimes ou terrestres) et même habiller notre héros un peu à notre guise. Le multijoueur ne sera pas oublié et offrira des missions en coopératif ou de gigantesques affrontements tout en proposant l'utilisation de serveurs dédiés (que ce soit pour Windows ou Linux !). Cerise sur le gâteau, il sera même possible de créer ses propres missions via l'éditeur intégré dans le cas improbable où celles fournies de base ne suffiraient pas. Les premiers visuels s'annoncent splendides et on ne peut qu'attendre avec impatience la sortie d'un jeu malheureusement pas prévu avant l'été 2012. C'est lourd, mais ça me laissera le temps de trouver un médecin compréhensif qui acceptera de s'occuper de ma rotule.



Skydrift ■ Vole, petit oiseau

Que ferait-on sans ailes ?

T[illegible] coloré titre de courses aériennes plutôt sympathique au premier abord. Avec ses 33 courses, 8 avions au look déjanté et 6 « pouvoirs » différents, le Skydrift [illegible] bosser, nom d'un petit bonhomme.

Site : http://skydriftgame.com



Et quand ça bouge, ça [illegible] vite !

Eden Games ■ Dans la tourmente

Reculer pour mieux sauter ?

Nous vous en parlions le mois dernier, le studio lyonnais Eden Games (Alone in the Dark, Test Drive Unlimited) affronte de sérieuses difficultés. Afin de les résoudre, son éditeur Atari a donc lancé un vaste plan de restructuration comme on dit en langage financier et que l'on appelle un strike, au bowling. Pas moins de 50 employés seront remerciés alors que 30 voient leurs emplois sauvés. Ceux qui restent devraient vraisemblablement travailler sur des projets de jeux en téléchargement voire pour plateformes mobiles. Quant à ceux qui partent, on ne peut que leur souhaiter de retrouver rapidement du boulot.



BRÈVES

Le petit bleu

Fermement décidés à rendre des couleurs à sa légendaire mascotte, nos amis de Sega sortiront bientôt (en fin d'année) Sonic Generations, un titre osé mixant niveau 2D comme à la « grande époque » et 3D dans le style des versions plus récentes. On pourra aborder les niveaux un peu comme on le souhaite selon notre sensibilité et, ne nous voilons pas la face, notre âge.



Un total, des Total

Pendant que vous glandez les doigts de pied en éventail sur la plage, ce mirifique magazine dans les mains, les acharnés de The Creative Assembly préparent le prochain opus de leur série Total War. Le développement aurait été entrepris avant même que Shogun 2 soit terminé alors que le mystère reste entier sur l'univers choisi. Sans doute pas le Languedoc-Roussillon.



Allumez le feu

Bonne nouvelle pour les amateurs d'animaux domestiques. The Elder Scrolls V : Skyrim abritera, au sein de son univers, une « infinité » de dragons. Comprenez par là que nombre d'entre eux seront générés automatiquement et pourront même papoter avec nous de la pluie et du beau temps avant de nous transformer en crêpe Suzette.



A Game of Thrones - Genesis ■ Le livre qui se joue

Un trône d'enfer ?

Magnifique cycle littéraire, Le Trône de Fer de George R.R. Martin méritait, sans le moindre doute, une adaptation vidéoludique. On savait les Parisiens de Cyanide sur le coup depuis l'acquisition de la licence en 2009, mais ce qu'on ne savait pas encore précisément, c'est ce qu'ils allaient en faire. Alors quand les détails commencent enfin à apparaître, on ne peut que se réjouir ! Jeu de stratégie en temps réel, A Game of Thrones – Genesis prendra place 1 000 ans avant les événements racontés dans les bouquins et devrait proposer non seulement des batailles pour le moins épiques mais également d'autres approches. Ainsi, il sera possible (voire conseillé) d'étrangler économiquement nos adversaires ou d'user de diplomatie histoire de parvenir à nos fins. Nous devrons également amasser des richesses afin d'obtenir des points de prestige pour accéder au tant convoité trône de fer.

> « Il sera possible d'étrangler économiquement nos adversaires. »

Le titre – prévu pour une sortie dans le courant de l'année – semble ambitieux, incroyablement riche et même plutôt mignon visuellement, sans pour autant casser la baraque. Pas grave, dans la mesure où les graphismes des bouquins ne sont pas formidables non plus, avec leurs images en forme d'alphabet.

Les morts marchent sur ma table

Bien que la série TV ne nous ait pas totalement convaincus (ben ouais, on l'a vue lors de nos voyages aux US) et en attendant que Telltales Games nous montrent comment ils ont adapté ce comics culte en jeu d'aventure, les fans de Walking Dead pourront se retrouver autour d'une table et tenter de survivre à l'invasion de zombies grâce au jeu de plateau Walking Dead. Prévu pour la fin d'année aux États-Unis, il y a de fortes chances pour que le titre de Cryptozoic Entertainment ait droit à une adaptation française. En attendant, c'est sur le net que ça se passera.

BRÈVES

Running gag

The Run sera le sous-titre du prochain Need for Speed, attendu pour une sortie au mois de novembre. Le titre serait axé sur les poursuites et tournera grâce au moteur Frostbite 2 développé pour Battlefield 3. Chouette, on pourra peut-être faire l'hélicoptère en Porsche Panamera.



Leçon de confiance

D'après Valve Software, son Source Engine pourtant vieux de près de sept longues années ne doit pas encore être remplacé. Officiellement, le développeur américain préfère continuer à améliorer la base existante au jour le jour. Officieusement, ils ont belote.



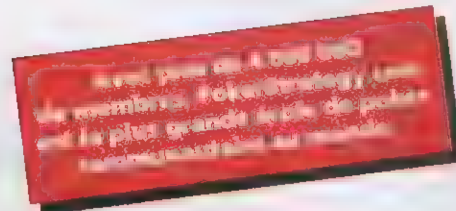
Jamais trop tard

Zombie Driver, sympathique jeu indé (14/20, Joystick n°226) aura droit, dans le courant du mois de juin, à une version boîte dispo dans les meilleures crémeries. Bien évidemment, toutes les extensions seront incluses, pour un prix situé entre un et trois milliards d'euros.

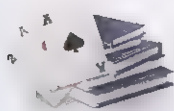




PokerStrategy.com
The Professional Poker School



Devenez un joueur de poker talentueux



La meilleure formation de poker – gratuitement !

- Des articles et des vidéos dans votre langue
- Des avis personnels de la part de joueurs professionnels de poker



Passez notre quiz et recevez $50 gratuits !

- 20 questions sur la stratégie, sans connaissances préalables nécessaires
- 50$ sur la room de poker de votre choix (PartyPoker, Full Tilt, PokerStars, ...)



Rejoignez une grande communauté !

- Entrez en contact avec d'autres joueurs, des débutants et des professionnels du poker
- Discutez de poker dans notre forum

PokerStrategy.com est la première communauté online de poker avec plus de 4 millions de membres et des centaines de coachs de poker professionnels à travers le monde. Notre but est de parler du poker aux gens : un jeu de stratégie difficile mais amusant. 220 employés à plein temps et 20.000 messages journaliers sur notre forum en 18 langues font de PokerStrategy.com la communauté la plus vivante et innovante au monde.

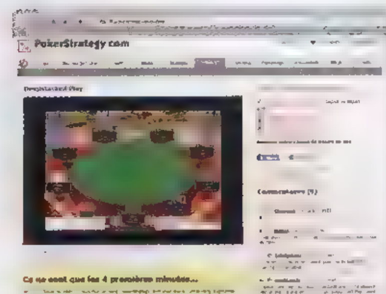

PokerStrategy.com
BEST POKER AFFILIATE
IGB AFFILIATE AWARDS 2010

Cela vous intéresse ?

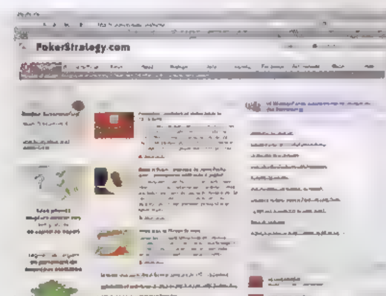
Si oui, n'attendez plus et rejoignez dès maintenant la plus grande communauté de poker au monde.

www.pokerstrategy.com

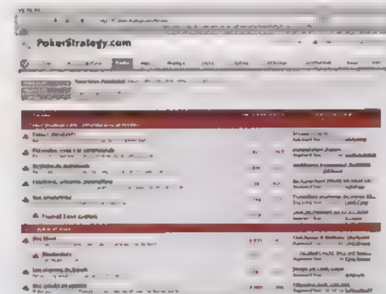




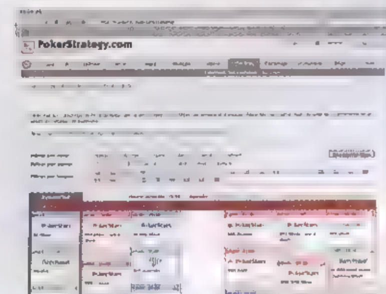
Des vidéos pédagogiques



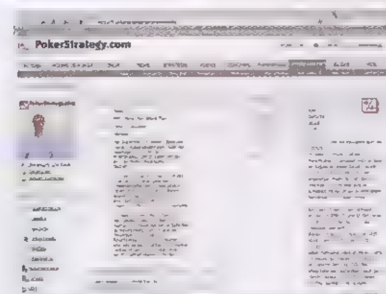
Un site clair et concis



La plus grande communauté de poker



Des sessions de coaching live



Connectez-vous avec les autres joueurs

BABE DU MOIS

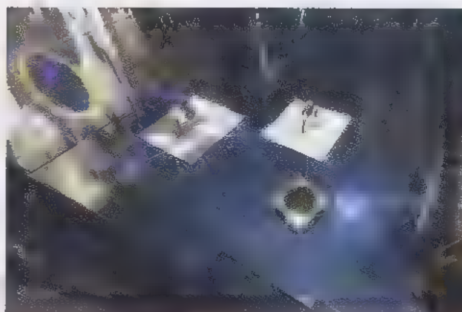
PATTY

Loin d'être une fragile demoiselle en détresse, Patty est à la recherche du trésor caché de son père, un illustre pirate. C'est dans ce but qu'elle accompagnera le héros de Risen 2 dans sa quête. Rien ne dit si elle succombera à votre charme mais, sachant que Piranha Bytes vous a donné enfin un peu de charisme, il y a toutes les chances pour que vous viviez heureux et ayez beaucoup d'enfants... ou tenterez souvent d'en avoir. Et si l'amour était le plus beau des trésors ?. . après une montagne de pièces d'or, quand même !

Portal 2 ■ Vive l'argent gratuit

APERTURE, QUELLE AVENTURE

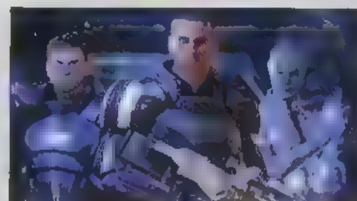
Ce qui va suivre restera entre vous et moi, je ne veux pas d'ennuis mais je vous le dis comme je le pense : les gens de chez Valve Software sont légèrement relous. Car en annonçant un premier DLC gratuit pour Portal 2 (dès cet été) composé d'un tas de nouvelles salles, d'un mode classement et challenge pour le solo et le multi, comment voulez-vous qu'on en fasse même une minuscule vanne impertinente ? En tout cas, espérons que cette excellente initiative ne rentre pas dans un portail pour en sortir par l'autre, chez la concurrence.



BRÈVES

Oh non, pas lui

Allez, une petite blague : c'est Toto qui prend mon clavier deux minutes pour vous annoncer le report au premier trimestre 2012 de Mass Effect 3, décidé par Bioware. Ensuite, il s'en va manger un paquet de clous parce qu'il l'attendait impatiemment, ce jeu. Ah là là, qu'est-ce qu'on se marre.



Le soleil brille

Tout va bien pour Arrowhead Game Studios, créateur d'un Magicka qui s'est particulièrement bien vendu puis de l'extension Magicka : Vietnam dont les ventes ont là aussi tiré un sourire jusqu'aux oreilles des responsables. En toute logique une suite est déjà en chantier et si elle ne se vend pas bien, on lui met deux tartes.



Petite conquête entre amis

Vous adorez Civilization, détestez Facebook et allez maintenant affronter le plus grand problème existentiel de votre vie. Cet été sortira Civilization World sur la plateforme sociale de Mark Zuckerberg. Je sais, vous êtes énervé, fébrile et pourtant, en train de vous créer un compte en pleurant.




Là, ça va, c'est quand il y en a 10 000 qu'il y a des problèmes.

Serious Sam 3 BFE ■ Retour vers le carnage

La boucherie est ouverte

À l'orée des années 2000, nombre d'entre nous sentaient déjà venir le souci : les FPS devenaient complets, subtils et peut-être même parfois un peu trop réfléchis. Voilà pourquoi, quelque temps plus tard, les inspirés développeurs croates de Croteam lancèrent Serious Sam : The First Encounter, un titre d'une violence sans nom, dans lequel on ne nous demandait que de tirer sur des dizaines voire des centaines d'ennemis à la fois, le tout emballé dans une atmosphère déjantée à s'en décrocher la mâchoire à force d'exploser de rire devant l'invraisemblance de la chose. Après une suite toujours aussi barrée, il était temps, neuf ans plus tard, d'ajouter un troisième volet. Et si ce dernier, dont la sortie est prévue dans le courant de l'année, ne révolutionnera pas le concept, il intégrera plein de choses inédites. Comme par exemple une nouvelle génération d'ennemis kamikazes, des environnements jamais vus aussi bien que d'autres déjà parcourus (on voyage dans le temps avant le premier opus d'où le BFE pour Before First Encounter) et le plus beau ? Du jeu en coopératif jusqu'à 16 joueurs simultanément ! Alors OK, ce ne sera peut-être pas le jeu de la décennie mais ce qui est sûr, c'est qu'on va bien se marrer.

> « Le plus beau ? Du jeu en coopératif jusqu'à 16 joueurs simultanément ! »

E.T. ATTAQUE

Au fil de vos balades, vous avez sûrement déjà vu ces petits aliens composés de carrés de céramique. Bien évidemment, vous savez qu'il s'agit d'œuvres d'art imaginées par un artiste urbain œuvrant sous le nom de Space Invaders. Pour fêter sa millième création, l'artiste fait l'objet d'une exposition à la galerie La Générale, située au 14 avenue [illegible] dans le 11e arrondissement [illegible] vous êtes Parisien ou de passage dans la capitale à partir du 6 juin, date du début du show.

LES DVD DU MOIS



Cultissime

Est-il vraiment besoin de présenter Akira, le film qui fit (re)connaître l'animation japonaise (en Occident) comme un véritable vecteur de chef-d'œuvre ? Oui ? Alors sachez que ce récit cyberpunk se déroule dans un Japon où l'armée semble contrôler le quotidien de tout un chacun et tente de réveiller une créature (Akira) qui aurait, plusieurs années avant, totalement ravagé la ville de Tokyo. Et si le film a plus de 20 ans, les années ne semblent pas avoir passé tant le graphisme, les couleurs et l'animation sont d'actualité et, bien que le scénario soit un peu obscur pour qui n'a pas lu le manga, le film est époustouflant.

AKIRA ÉDITION PRESTIGE *(Ed DYBEX)*



Mr Bin

Bin Laden est mort mais pas ses émules. We Are 4 Lions est une comédie comme seuls les Anglais savent les faire. Réaliste et pourtant absurde, sérieuse et pourtant ne se prenant pas au sérieux, c'est un film que vous devez incontestablement regarder. Mais attention, si vous ne manquerez pas de rire à en mourir, We Are 4 Lions porte un regard juste sur le fanatisme (ici musulman mais il aurait pu s'agir d'autres religions/sujets) et dénonce l'ignorance et la stupidité, les plus grands dangers pour l'Humanité.

WE ARE 4 LIONS
(Ed. STUDIO CANAL)

Assassin's Creed : Revelations ■ Drôle d'époque

Et l'audace dans tout ça ?

Vous avez aimé Altair, vous avez adoré Ezio et auriez bien passé un peu plus de temps avec Desmond, il n'y a donc aucune raison pour que vous ne fassiez pas chauffer la carte bancaire le jour de la sortie d'Assassin's Creed : Revelations, dans lequel nous retrouverons nos trois chenapans favoris. Sous ses faux airs (hum) de plan marketing parfaitement calibré, le quatrième volet des aventures mettant en scène les tueurs les moins discrets de l'histoire proposera un paquet de nouveautés. À commencer par Constantinople, principale ville du jeu mais aussi par l'apparition du « hookblade », une lame crochet permettant de glisser le long de câbles tendus entre différents bâtiments. En sus, une plus grande implication de Desmond serait de la partie et ses propres souvenirs devraient tenir un rôle d'importance dans l'histoire. Pas encore officiellement confirmé pour PC, le titre sortirait vraisemblablement au premier semestre2012.



Et là on comprend beaucoup mieux l'invention de l'ascenseur.

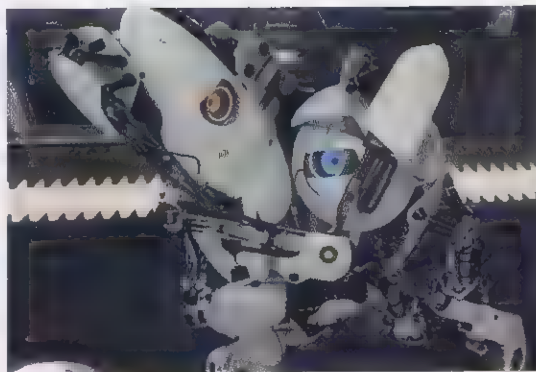
Les Cartes du Pouvoir

[illegible] Seigneur des Anneaux (à l'exception de Warner et [illegible] de jeux de rôles et autres jeux de cartes à collectionner comme le prouve la sortie récente (et le succès) de Le Seigneur des Anneaux : Le jeu de cartes » édité par Edge. Uniquement coopératif (1 à 4 joueurs), ce nouveau jeu est tout simplement hallucinant et vous proposera des aventures épiques pour un prix avoisinant les [illegible]

[illegible]

Valve Software ■ Libre interprétation

Plus jamais seul ?



Dans un documentaire traitant de Portal 2 et disponible sur iPad et Steam (oui oui), la planète gaming découvrait, stupéfaite, que le jeu de réflexion de Valve pourrait être son dernier titre jouable en solo. Imaginez la panique des uns pendant que les autres couraient se jeter du haut de la falaise la plus proche ! Fort heureusement, les propos ont été largement sortis de leur contexte, ce qu'a rapidement confirmé Gabe Newell en précisant que si les aventures individuelles continuent chez le développeur américain, elles s'ouvriront à nos amis par le biais de fonctions sociales. Ah, OK, et donc dans trois mois, ils nous annoncent le lancement de Steam et des succès.

UP & DOWN

DLC : The Witcher 2

The Witcher est tout juste sorti que les fans n'en peuvent déjà plus. Heureusement, CD projekt devrait nous fournir moult DLC gratuits qui rajouteront autant d'aventures. Et vu que le jeu devrait rencontrer le succès (ou alors nous arrêtons de noter les jeux), il y a de fortes chances que nous ayons droit à un add-on plutôt tôt que tard. Mais, foi de sorceleur, qui va s'en plaindre ?



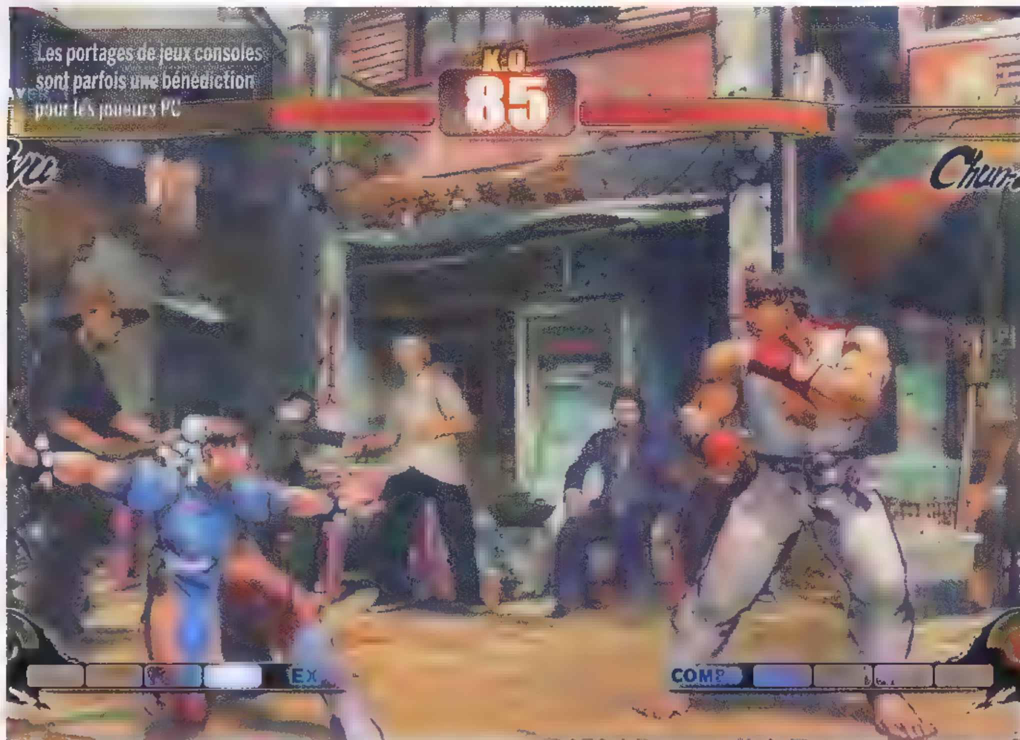
Chucky's Back

Développé par le même studio que le très moyen Naughty Bear, Chucky devrait en reprendre les éléments et nous proposer d'incarner la poupée psychopathe la plus populaire du cinéma de genre américain. Bon, ne nous attendons pas à une merveille mais l'idée est tellement bonne que ça peut le faire. D'autant que le jeu sera distribué uniquement en digital et ne devrait donc pas coûter trop cher.

Soe



La nouvelle a fait le tour du net, la protection des données hébergées par Sony et sa filiale SOE était en carton-pâte. Du coup, c'est l'apocalypse pour l'éditeur qui a dû fermer ses serveurs pendant plusieurs semaines et expliqué pourquoi les hackers ont pu récupérer autant de numéro de Cartes bleues. Alors, messieurs, si vous voulez que nous vous fassions confiance, il faudrait peut-être faire preuve d'un minimum de sérieux.



Les portages de jeux consoles sont parfois une bénédiction pour les joueurs PC

POUR OU CONTRE ?

Les jeux PC calés sur les versions consoles

Marre des portages consoles sur PC ? Pourtant, cela n'a-t-il que des inconvénients ou y avons-nous gagné en confort ?

POUR

Vous l'avez lu un millier de fois dans nos articles, les jeux PC sont souvent bridés à cause des consoles. Généralement, nous pouvons regretter que nos versions n'utilisent que partiellement la puissance de nos machines, que les textures soient en dessous de ce que permettrait la Ram d'un PC ou que les contrôles et les options multi soient franchement contraignantes. Pourtant, malgré ces inconvénients, impossible de toujours déplorer cette situation. Tout d'abord, il est moins souvent nécessaire d'upgrader sa machine. Ensuite, difficile de reprocher aux développeurs/éditeurs d'éviter d'investir dans une version « exclusive » lorsque les ventes risquent de ne pas rentabiliser les coûts de développement. Enfin, grâce à cette uniformisation, nous avons pu bénéficier de titres que nous n'aurions jamais vus sur PC, comme Street Fighter 4 ou GTA 4. Alors, bien sûr, je préférerais que ces titres exploitent pleinement la puissance des PC mais quand la qualité est suffisante, pourquoi se priver de quantité ?

DEATH POTE

CONTRE

C'est un fait, depuis l'avènement des consoles « next-gen » nos PC durent plus longtemps. Est-ce pourtant une bonne chose ? Financièrement, oui mais nous voilà obligés de jouer à des versions largement inférieures à ce qu'elles pourraient être si les développeurs prenaient le PC comme point de référence dans le développement des titres. L'enjeu est de taille car si nos machines ne font plus rêver, si techniquement elles ne se montrent pas largement supérieures, comment peuvent-elles continuer à lutter face à une concurrence qui vend son hardware au rabais pour appâter les indécis ? La situation est d'autant plus troublante que l'on se retrouve contraint d'utiliser des bécanes dont la puissance se voit de moins en moins exploitée au fil des années. Et quand on sait que la future génération de consoles n'est pas prévue (au mieux) avant un ou deux ans, on est en droit de s'interroger et d'espérer un peu plus de reconnaissance de la part de nombreux développeurs.

YAVIN

LES BD DU MOIS

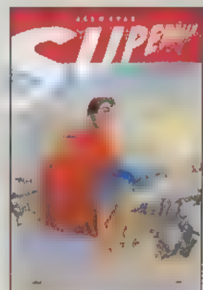
Torture club



Chaque lycée japonais propose des dizaines de clubs mais seul le Litchi Hikari Club vous fera frémir de terreur. C'est que cette « organisation » est dirigée de mains de maître par un étudiant aussi intelligent que sadique, adepte de la torture et autres expérimentations sur les êtres humains... Un récit comme seuls les artistes japonais savent les faire, où l'esthétisme ne sert qu'à décrire des scènes dérangeantes, sombres... à la limite du surnaturel. Une œuvre à essayer absolument d'autant qu'il s'agit d'un one shot et qu'elle est éditée par un petit éditeur indépendant aux goûts certains.

Litchi Hikari Club *(Ed. IMHO)*

Trop fort !



Quel est le superhéros le plus ridicule ? Superman, bien évidemment ! Plutôt devrions-nous dire « était » puisque depuis que Grant Morrison a décidé de dépoussiérer ce héros cinquantenaire dans All Star Superman, plus rien n'est pareil. Comme toujours avec ce scénariste de génie, rien n'est ce qu'il semble être et l'intensité est enfin au rendez-vous. Et comme le graphisme est à la hauteur du scénario, on ne peut que se laisser subjuguer par ce one shot (qui regroupe les 12 comics sortis aux États-Unis).

All Star Superman
(Ed. PANINI COMICS)



InMomentum ■ Un projet ambitieux

Entre les murs

Les scénaristes incapables de boucler une histoire correctement ou les tour-opérateurs qui vous envoient passer 15 jours en pension complète à Fukushima n'hésitent pas à l'affirmer : « L'important n'est pas la destination, mais le voyage ». Par chance, le concept se prête particulièrement bien au jeu vidéo dont les perles en forme de « point A vers point B » ne se comptent plus. Prévu pour juillet, In Momentum pourrait d'ailleurs fort bien s'ajouter à la longue liste des franches réussites en proposant un jeu de plateforme en vue subjective au look épuré rappelant pas mal le génial Mirror's Edge. À la différence qu'ici, et si nous allons bien traverser des niveaux à toute vitesse, nous le ferons en courant, sautant et en rebondissant sur les murs. Il faudra aussi ramasser des items qui amélioreront le chrono final et ouvrir des portes d'accès en tirant sur les mécanismes associés. On ne peut s'empêcher de faire le rapprochement avec l'excellent Portal 2 tout en flippant un peu pour les développeurs indépendants de Digital Arrow qui se sont collé tout seul une pression de malade en cherchant à chatouiller de véritables mastodontes du gameplay.

> « On ne peut s'empêcher de faire le rapprochement avec Portal 2. »

Alien ■ Changement de cap

Surprise totale

Demanderiez-vous à votre plombier de changer vos fenêtres ? À votre boulanger de vous faire une prise de sang pour vérifier votre taux de cholestérol ? Sans doute pas, tout comme vous ne solliciteriez pas les Britanniques de Creative Assembly, spécialistes du jeu de stratégie, pour pondre un jeu basé… sur la licence Alien. Et pourtant, Sega ose ce pari un peu fou qui doit sonner comme un défi au sein du studio rodé à sortir des Total War depuis de très longues années. Cela dit, n'espérez pas de détails, il n'y en a pas, même si le jeu devrait se rapprocher d'un Dead Space et, peut-être (dans un premier temps ?), ne sortir que sur consoles.



LIVRES

Double Hélice

Quel est le point commun entre un célèbre pharmacien-astrologue du début de la Renaissance et la guérison du cancer par le biais de l'ADN au XXIe siècle ? C'est ce que vous découvrirez dans Double Hélice de Kleinmann et Vinson, une aventure historico-futuriste qui nous transporte dans un futur proche, en 2018, et à la fin du Moyen Âge, on s'y croirait ! Cette intrigue policière habilement menée aborde les progrès de la recherche sur la génétique et l'ADN, qui permettront peut-être de guérir bientôt le cancer, et les débuts de la médecine moderne basée sur les expérimentations avec, entre autres, Paracelse et Amboise Paré. Une aventure passionnante et dépaysante à souhait.

Double Hélice *(Ed. du Masque)*

Morgue vivante



Non, la Jennifer du titre n'est pas morte ni même une sérial killeuse qui entreposerait ses victimes dans son dressing. Non, Jennifer Morgue désigne un site sous-marin qui hébergerait un artefact bien plus ancien que le premier homme et qui pourrait annihiler l'humanité dans son ensemble. Rien d'étonnant donc à ce que l'agence internationale chargée de protéger l'humanité des menaces surnaturelles envoie l'un de ses agents. Mais, le plus étonnant, c'est que cet agent n'a rien d'un James Bond et ferait plutôt penser à un Sundin apeuré de prendre l'avion, la classe en moins. L'occasion de lire un récit surprenant, parfois perturbant (la faute à la traduction ?) et surtout passionnant.

Jennifer Morgue
(Ed. Le Livre de Poche)

La série Ghost Recon a 10 ans

Comme dit ma grand-mère, il n'y a rien de mieux qu'un Blitz pour décanter la situation.

Ghost Recon Online ■ Un TPS multi qu'il est bien (et gratuit)

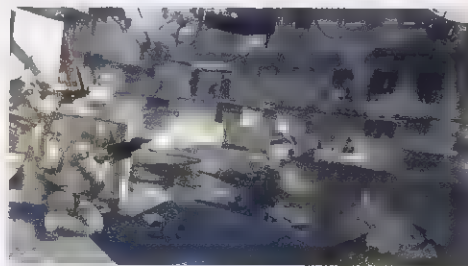
UNE CH'TITE PARTIE, MON GRO ?

Quand on ne s'y attend pas, c'est encore meilleur. Sorti de nulle part, le Free 2 Play Ghost Recon Online, le GRO pour les intimes, nous a indubitablement séduits.

Bonne nouvelle : il semblerait que pour Ubisoft (comme pour Capcom ou EA), le PC soit redevenu une plateforme tendance, attractive, lucrative. Après Trackmania 2, le développeur/éditeur gaulois annonce donc Ghost Recon Online, un de ces nouveaux Free 2 Play « AAA ». Développé par la team interne de Singapour, GRO est, comme vous vous en doutez, un shooter collaboratif qui prend pour univers les délires géopolitiques de Tom Clancy. Joie ! Pourquoi Ghost Recon ? Parce que la marque célèbre cette année ses 10 annuités, et parce que la période « futur proche » de la série laisse aux développeurs la possibilité de placer quelques mécaniques de jeu originales. « GRO est un jeu où deux équipes combattent pour avancer sur une ligne de front, nous explique Hugues Ricour, Senior Producer. Les matchs se jouent en 8 contre 8, et ont été pensés exclusivement pour le PC, c'est-à-dire qu'on a joué sur des choses auxquelles les joueurs PC sont habitués, comme une certaine verticalité dans les niveaux, ou la possibilité de viser en « peek-over » (à couvert, derrière un muret par exemple, vous avez la possibilité de jeter un coup d'œil au dessus ou sur les côtés). On a également travaillé sur les transitions entre la vue à la troisième personne et la vue à la première personne en mode visée, pour que ce soit très fluide. »

Capture the map

La carte qui nous a été présentée était construite toute en longueur, avec plusieurs chemins alternatifs pour prendre à revers les ennemis. On y trouvait cinq points de contrôles. L'équipe qui parvient à s'accaparer tous les points remporte la partie. Classique ! Classique aussi le système de classe. Il y a en trois : Recon, Specialist et Assault. Comme de coutume, chacune a sa philosophie, ses armes de prédi-



Graphiquement, GRO tient largement la route.



Un petit coup d'Oracle, puis un grand coup dans ta gueule !

lection, nanana… Plus intéressant, chacune dispose de « pouvoirs » régis par un cooldown. Pour la classe Assault, on a pu voir celui qui s'appelle Blitz. Quand vous l'activez, votre perso sort son bouclier anti-balles et passe en mode sprint. Pour le Recon, nous avions droit à un truc assez cheaté qui s'appelait Oracle. En appuyant sur la touche F, il était possible de détecter les ennemis alentour, même à travers les murs ! Heureusement, le joueur détecté recevait un petit message sur son HUD lui indiquant que s'il ne bouge pas son gras dans les 5 secondes qui arrivent, il risque de prendre une ballounette entre les deux yeux. Quand au Specialist… grmbl… non, je n'ai pas le droit de vous en parler. Mais quand y en a plus, y en a encore. En plus de sa capacité, chaque classe possède un pouvoir passif, un « team skill » de zone, un peu comme ce que proposait le TPS multi Lead & Gold (15/20, numéro 231). Si vos coéquipiers se trouvent à une distance raisonnable, vous allez leur conférer le bonus lié à votre classe, et vice-versa. Si vous êtes à côté du Recon par exemple, vous allez vous aussi voir ce que votre pote a

« Chaque classe possède un team skill de zone, comme ce que proposait le TPS multi Lead & Gold. »

détecté. Si vous collez aux basques d'un Assault, vous gagnerez un boost en armure. Et si le Specialist vous talonne… grmbl… non, je n'ai pas le droit de vous en parler. L'idée est bonne, pousse chacun des joueurs à agir ensemble, et évite qu'un de vos partenaires campe dans son coin comme un renard (en réalité, vous aurez toujours un partenaire qui campe dans son coin comme un renard, c'est la vie).

Y a bon F2P !

La théorie, c'est bien, mais la pratique, c'est mieux. On a donc pu jouer quelques parties en 4 contre 4. Et le résultat fut plutôt concluant. Le level design de la carte était bien foutu et les sensations étaient bonnes (déplacement, visée), même s'il y avait pas mal de petits problèmes graphiques (Jean-Patrick Clipping inside). Seule idée de gameplay qui a montré ses limites : l'impossibilité de changer de classe en cours de partie. Lors de la seconde session, nos adversaires se sont rendu compte qu'ils avaient 3 Specialist et aucun Recon dans leur team, ce qui rendu les débats totalement déséquilibrés (mais on les a poutrés vite, ça va). Ubi nous a néanmoins assuré que rien n'était gravé dans le marbre, et que les développeurs seront à l'écoute des joueurs lors du bêta-test, probablement prévu pour cet été. À suivre.

SUNDIN

INTERVIEW

HUGUES RICOUR,

senior producer de Ghost Recon Online

« Avec Ghost Recon Online, on apporte une de nos licences fleuron, la marque Ghost Recon, et un service AAA. »



JOYSTICK : **À propos des équipes de développement**

Hugues Ricour : Notre équipe est un groupe de passionnés basés à Singapour.
Ce studio a été créé il y a deux ans et demi, avec pour premier axe de travail, la collaboration avec notre studio montréalais sur du contenu très haute qualité, notamment pour Assassin's Creed 2 et Brotherhood. On a des développeurs de 14 nationalités, avec des collaborateurs qui ont bossé chez Blizzard, EA, Ubi…

À propos des ambitions de GRO

H.R. : Au tout départ, on s'est demandé ce qu'on pourrait apporter sur PC avec un jeu de shoot. On voulait un jeu entièrement dédié au PC, que ce soit au niveau gameplay (avec des choses pensées pour cette machine, comme la verticalité des maps par exemple) ou au niveau du modèle économique, avec un Free 2 Play. Avec GRO, on apporte une de nos licences fleuron, la marque Ghost Recon, et un service AAA : contenu, suivi, interface, matchmaking, serveurs dédiés, sécurité, persistance, expérience sociale, leaderboards…

À propos du business model

H.R. : L'objectif c'est de donner le choix.
Ceux qui veulent s'impliquer, ou ceux qui n'ont pas le temps, ou ceux qui veulent des fonctionnalités spécifiques (items, skins…) pourront payer pour façonner leur expérience plus vite, via une boutique comparable à celle des autres Free 2 Play. Le gameplay ne sera pas trop impacté, on parle surtout de confort, de services.
Au niveau des items, tout ce qui pourra être acheté avec de la vraie monnaie pourra aussi être payé avec de la monnaie virtuelle.

À propos du leveling

H.R. : Toutes les actions rapportent des points d'expérience : tuer, capturer les points stratégiques (c'est ce qui rapporte le plus sur le mode Capture the map) ou remplir des objectifs secondaires (défense de points, assistance à un kill…).
À chaque victoire, vous recevrez des récompenses (customisation, items) pour personnaliser un peu plus votre Ghost. Petit à petit, vous allez pouvoir ajouter à vos armes une lunette de visée, un magasin plus grand, porter une tenue camouflage, un casque plus résistant… »

À propos du matchmaking

H.R. : On a décidé de créer un niveau par classe. Il faudra donc leveler chaque classe séparément. En revanche, le matchmaking prendra en compte votre « personna », votre niveau global si vous voulez.

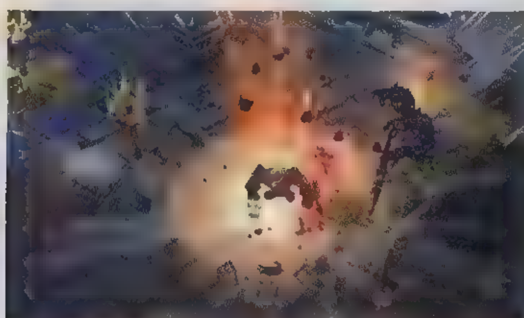


Mini-scoop



Semi-déception ou pas, Dragon Age II (13/20, Joystick n°241) aura bien droit à une suite. L'information est sortie du compte Twitter d'Alistair McNally, directeur créatif chez Bioware. Cependant, ne vous impatientez pas trop vu que si le bonhomme en a parlé, c'est dans l'espoir de trouver des gens à recruter pour bosser sur le projet. Autant dire qu'on ne verra pas le jeu sortir tout de suite ! Franchement, tant mieux, avec la masse de titres en préparation et dont la sortie est prévue dans les prochaines semaines ou mois, le jeu vidéo est vraiment en passe de devenir une activité à temps plein. **Site : http://twitter.com/#!/Al_McNally**

Tape tape revanche

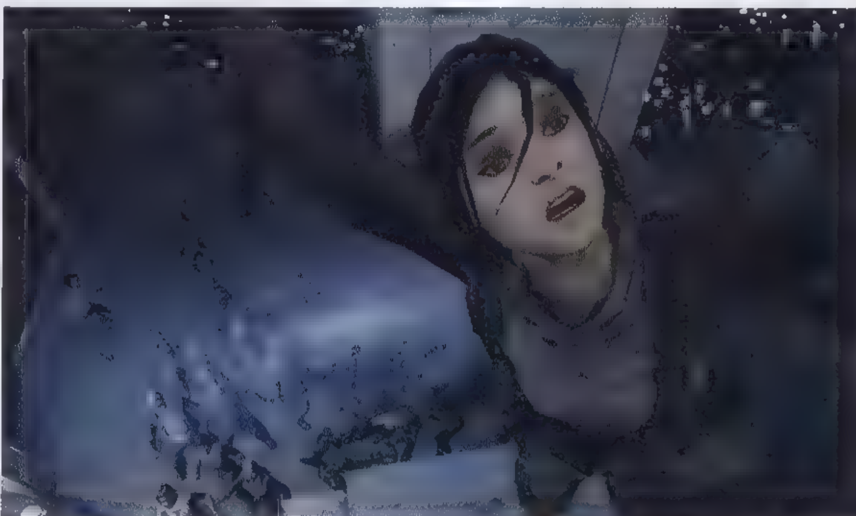


Initialement prévu pour une sortie en mai, Torchlight 2 se fait attendre et devrait nous arriver aux alentours du mois de juillet. En attendant, quelques détails ont filtré et l'on sait que les niveaux de ce second opus seront nettement plus vastes que dans l'épisode original. D'après Patrick Blank, level designer sur le titre, on peut compter sur des aires de jeux deux à trois fois plus grandes ! On y trouvera de multiples donjons, certains générés aléatoirement quand d'autres seront définis par les développeurs pour correspondre aux quêtes. À la fin de chaque exploration, un portail permettra de rejoindre la surface en quelques instants et nos pérégrinations à l'air libre seront rythmées par un sympathique cycle jour/nuit. Ajoutez à cela le multijoueur, un prix probablement très attractif et vous obtenez sans le moindre doute l'un des jeux les plus attendus de l'année.

Haut comme trois pommes

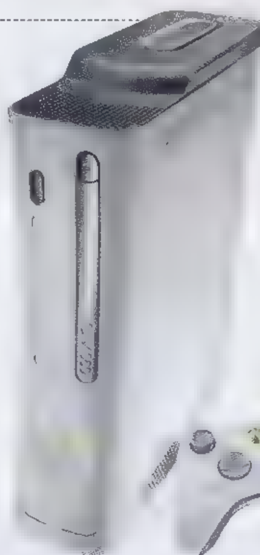


Quand Las Vegas vous manque, que la sensation d'amitié ressentie face au bandit manchot semble lointaine, il vous reste toujours l'iPhone Jackpot Slots. En gros, un dock pour le smartphone d'Apple doté d'un petit bras rotatif et d'une application dédiée afin de simuler une machine à sous. Oui, c'est complètement débile mais vous noterez que l'engin fait également office de socle de recharge ou de synchronisation et devient ainsi, à moins de 20 dollars, une excellente affaire plutôt rigolote. **Site : http://tiny.cc/ldegl**



Un convive en moins

Après la sortie d'un fantastique Portal 2 et en attendant son premier DLC, on peut se demander ce que Valve nous montrera à l'E3. La réponse est simple : rien. Le développeur américain s'est même fendu d'un mail lapidaire pour l'expliquer à la presse probablement dans le but de faire cesser les milliards de coups de fil de prises de rendez-vous. Oubliez donc d'éventuelles présentations de Half-Life 2 : Episode 3, Dota 2 voire même un Left 4 Dead 3 pendant l'événement de Los Angeles, ce qui ne veut pas dire que l'on attendra bien longtemps ensuite pour glaner un peu de biscuit, Valve préférant gérer sa communication sans se faire parasiter par la concurrence.



Allez hop, poubelle

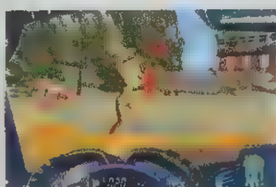
Microsoft nous affirme assez souvent soutenir le jeu PC pour que l'on tique légèrement face à l'offre de la firme de Redmond qui propose, gratuitement, une Xbox 360, aux étudiants américains qui s'achètent un PC sous Windows 7. Les rédacteurs de la promo ont tout de même effectué une intéressante gymnastique afin de présenter les qualités des deux machines. Il en ressort que le PC permet d'utiliser les réseaux sociaux, naviguer sur le web, regarder des vidéos et… jouer. Bon ben voilà, c'est bien ce que je pensais, la console ne sert à rien.

Idée cadeau



Les six jeux de la rubrique indé de Joystick ne vous suffisent pas ? Vous avez raté de nombreux numéros et l'envie d'en découvrir d'autres se fait cruellement sentir ? Nos estimés confrères du blog Indie Games ont pensé à vous avec ce joli bouquin revenant sur pas moins de 250 titres indépendants. C'est beau, bien fait, un lien internet renvoie vers chaque jeu et votre seul problème, si vous n'en touchez pas une en anglais, sera de piger ce que l'auteur peut bien raconter dans ses textes. **Site : http://tiny.cc/uuskf**

Tout est permis !



Carmageddon, le violent jeu de bagnoles pour psychopathes, pourrait bien renaître de ses cendres si l'on en croit un mystérieux site affichant un compte à rebours qui devrait, selon toute logique, annoncer un nouvel opus dont les détails pourraient être dévoilés à l'occasion de l'E3. Espérons un jeu plus audacieux dans lequel on jouera un piéton déchaîné à qui l'on demandera de courir comme un damné en se jetant sur les voitures afin de les détruire d'un seul gros coup de boule.

Site : www.carmageddon.com

Google Sans papier

Toujours prêts à se lancer dans d'ambitieuses entreprises, les petits gars de Google avaient démarré, en 2008, le projet de scanner l'intégralité des journaux du monde entier afin de créer la plus gigantesque archive d'actualités au monde. Pas de bol, trois ans plus tard, la firme de Mountain View met un terme définitif au concept sans que l'on sache vraiment pourquoi si ce n'est que le nouveau PDG, Larry Page, souhaiterait recentrer les activités de sa société. Dommage, l'idée était belle même si on ne comprend pas très bien pourquoi le monde s'intéresserait subitement à d'autres publications que la nôtre. **Site : http://tiny.cc/8qzcq**

Douteuse initiative



Récemment, un site américain spécialisé n'a rien trouvé de mieux à faire que balancer l'intégralité du contenu de la campagne de Modern Warfare 3. On y découvrait par exemple les villes traversées, un gros bout de l'histoire et même… la fin du jeu ! Ne comptez pas sur nous pour étaler tout cela dans nos pages, l'intérêt étant plus que limité pour ne pas dire inexistant. Toujours est-il qu'Activision prend relativement bien la chose si l'on en croit les propos d'Eric Hirshber, patron de la branche édition de la firme. Selon lui, si la fuite n'avait pas été prévue, la réaction emballée du public rassure et les aurait poussés à diffuser des images et vidéos du jeu plus tôt que prévu. Et d'ajouter, malicieusement, que tout ce qui est écrit dans l'article original n'est pas exact. Avant de courir voir les développeurs pour leur demander de revoir toute une partie du jeu en catastrophe ?



En mars dernier, EvE Online a atteint un nouveau record de fréquentation, avec près de 370 000 ins[illegible]

MMO ET INNOVATION

L'IMPOSSIBLE ÉQUATION ?

Lorsqu'on parle de MMO aujourd'hui, il est bien difficile d'échapper à une référence sur WoW : tous les jeux qui sortent actuellement en sont inspirés. D'où cette question existentielle : les développeurs ont-ils le potentiel d'innovation d'un bulot cuit, ou le marché ne serait-il pas figé par les joueurs eux-mêmes ?



Est-ce que vous connaissez Lucrece33 ? Non ? Bon, pour être tout à fait honnête, moi non plus. J'ai découvert son existence pas plus tard que ce matin, alors qu'elle venait de poster un message enflammé sur notre cher forum. Et sachez-le, chers amis : Lucrece33 est en colère ! Contre les impôts locaux qui ne font qu'augmenter (et là, je me joins volontiers à elle), contre l'orthographe et la grammaire, et surtout, contre nous, misérables journalistes de Joystick, vendus que nous sommes à la cause du grand World of Warcraft. Nous ne parlons que de lui, semble-t-il. Nous bâtissons des cathédrales en pâte à sel pour lui, et il est bien évident que nous possédons tous des montagnes d'actions chez un certain éditeur canadien, car finalement, tant qu'à vendre son âme, pourquoi le faire à moitié. Bon… Plus sérieusement, et même si nous n'écrivons pas toujours directement sur lui, WoW reste évidemment très présent dans nos colonnes. Cela dit, quoi de plus normal ? Même si Jean Patrick Ipsos nous annonce une légère stagnation de sa cote de popularité, il reste sans conteste Ze référence en matière de MMO. Évidemment, nous aimerions faire, de temps à autre, un magazine entier sans y faire la moindre allusion, et utiliser la place ainsi gagnée pour donner plus de visibilité à de jeunes productions ouzbeks avant-gardistes. Mais reconnaissons-le, les développeurs eux-mêmes ne nous laissent pas énormément d'alternatives.

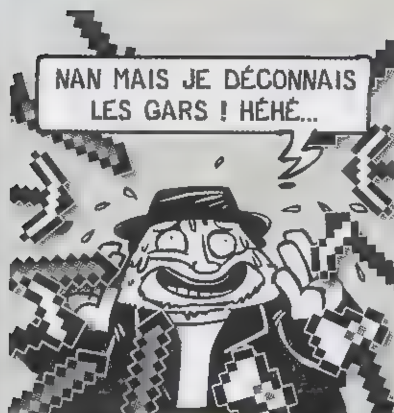
C:\copy wow.exe

Lorsque Trion Worlds décide de sortir un Rift qui ressemble tellement à WoW que c'en est indécent, quel autre choix avons-nous que de nous laisser aller à quelques comparaisons ? Même chose avec Star Wars : The Old Republic ! Entre l'utilisation à outrance du phasing, le design cartoonesque, et l'orientation grand public, les similitudes ne manquent pas. Du coup, plutôt que de nous en vouloir, pourquoi ne pas renvoyer la balle vers tous ces studios qui ne nous donnent rien de nouveau à nous mettre sous la dent ? Hein, pourquoi ? D'autant que lorsqu'on voit des titres comme Ultima Online, Everquest II ou EvE Online, qui continuent de perdurer malgré leur grand âge, tout en affichant des différences de gameplay fondamentales avec WoW, il est difficile de croire qu'il n'y ait aucune autre voie à suivre que celle empruntée par Blizzard. Bien sûr, ces vieux de la vieille bénéficiaient déjà d'une solide communauté avant l'arrivée du géant canadien sur le marché. D'autre part, leur rentabilité passée leur donne la possibilité d'offrir aujourd'hui des abonnements réduits, chose impossible pour un nouveau venu, qui doit amortir des millions d'euros d'investissement en un minimum de temps. Mais il semble évident que si un développeur se décidait à reprendre leur flambeau, et proposer un titre qui sorte des sentiers battus, avec un emballage renouvelé, les joueurs quitteraient volontiers leurs vieilleries et se lanceraient à corps perdu dans une nouvelle aventure, non ?

World of moutons

Eh bien non, pas du tout ! La preuve : chaque fois que nos pauvres amis développeurs ont tenté la différence ces dernières années, ils ont pris des fours retentissants : AoC, Ryzom, Warhammer Online, Leelh, Tabula Rasa et j'en passe. Des titres qui sentent bon le marbre et le terreau, et dont les résultats ne donnent pas vraiment envie de se lancer dans une révolution. Finalement, chère Lucrece33, si nous sommes tous plus ou moins obligés de camper sur nos positions, nous à parler de WoW, et les développeurs à en faire des copies, c'est un peu votre faute aussi, à vous, les joueurs, qui semblez totalement figés dans vos habitudes de jeu. Si l'on prend un fan d'UO, par exemple : ce dernier a investi tellement de temps, d'argent, abandonnant femmes, chiens et enfants (pas forcément dans cet ordre) pour développer son commerce de boîtes de thon virtuelle et ouvrir des magasins franchisés à travers tout l'univers, qu'il lui est tout simplement impossible d'envisager un abandon maintenant. Pour le faire partir, il faudra que le jeu ferme, ou que le feu nucléaire s'abatte sur son fournisseur d'accès, rien de moins. De même, nombreux sont les joueurs de WoW qui hurlent leur envie de différence, et c'est génial ! Sauf que pour eux, la différence, c'est Rift, et non Leelh. Des Bahmi à la place des Orcs, et des Renégats en lieu et place de la Horde, le tout, au milieu de mécaniques de jeu qui restent désespérément identiques. Ils réclament du changement, mais en même temps, on leur a servi un schéma où on les prenait tellement par la main, qu'ils n'ont plus vraiment envie d'autre chose. Du coup, pour un vrai Changement, je crains qu'il ne nous faille attendre patiemment la mort de l'arrière-garde, et l'arrivée d'un public peut être moins formaté. Oui… Ce n'est pas encore pour demain.

Délirant, loufoque et ingénieux,



La bourde

La drôle d'idée du mois nous est venue de Markus Personn alias Notch, développeur de l'incontournable Minecraft. Figurez-vous que le bougre s'est subitement mis en tête d'ouvrir officiellement son (excellent) jeu aux mods. Une super-nouvelle, si elle ne s'accompagnait d'un triste revers prenant la forme d'un modèle payant obligeant tout créateur à passer à la caisse pour obtenir le droit de voir son mod reconnu et supporté par le développeur. Forcément, les réactions outrées n'ont pas tardé à fuser de tous les côtés et tout le monde de se demander si Notch n'a pas tout simplement pété un boulon. Ce dernier, conscient du problème, a alors effectué la plus belle des marches arrière et a rapidement annoncé la mise en place d'un modèle tout ce qu'il y a de plus gratuit. Ouf! On pardonne, bien sûr, ce qui ressemble à une grossière erreur de jeunesse mais que cela serve de leçons aux autres indé qui auraient les yeux plus gros que le ventre : on ne propose pas une alternative à l'industrie traditionnelle en appliquant les mêmes recettes.

PAR YAVIN



Normalement, le snipe, c'est de plus loin.

Ace of Spades

J'adore les cubes. Tout petit déjà, je passais mes journées à tenter de les faire rentrer dans un trou de formule circulaire au grand désespoir du corps enseignant. Puis vint le Rubik's cube, mon meilleur ami pendant de longues années consacrées à tenter de compren… oui, bon, passons. Et les Apéricubes ! Sans aucun doute l'exercice le plus simple des trois, à partir du moment où l'on arrête de vouloir se les enfiler avec l'emballage. Bref, j'adore les cubes et Ace of Spades m'en offre des milliers sur un plateau. C'est bien simple, toutes les maps de cet étonnant FPS multijoueur sont composées exclusivement de ces jolis petits blocs. Le look façon « Minecraft » est donc assumé et presque plaisant, tant il s'avère délicieusement absurde. D'ailleurs, le gameplay se montre à la hauteur en proposant une sorte de CTF dans lequel on nous demande d'aller chercher une valise dans le camp adverse pour la ramener dans le nôtre. Bien sûr, on peut tirer au fusil, lancer des grenades mais aussi et surtout construire des structures (grâce aux blocs) ou creuser des tranchées ou des tunnels à travers les montagnes. En une poignée de minutes, les maps se transforment en d'énormes gruyères mortels. Et ce jeu en grosse tuerie. **Site : http://tiny.cc/sj6rp**

« Les maps se transforment en d'énormes gruyères mortels. »



Construire des ponts, une bonne idée pour aller plus vite.

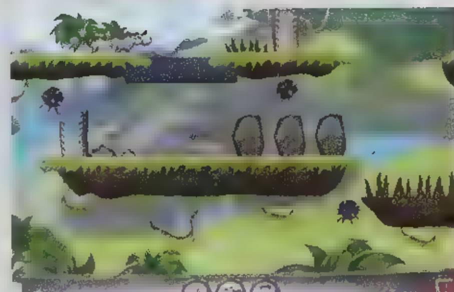
C'est ici que vous ramènerez la valise adverse.



En résumé et en deux mots : grouillez-vous.

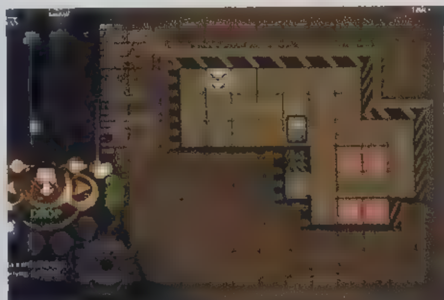
Mechanic Infantry

L[illegible]eux les plus simples ne sont pas for[illegible]t les meilleurs mais il faut bien [illegible] maître qu'un gameplay compris en moins de quelques minutes di[illegible] l'énorme avantage de séduire d'emb[illegible] un didacticiel clair comme de l'eau de roche, Mechanic Infantry nous propulse [illegible] univers étonnant et au sein duquel il nous faut [illegible]rer un maximum de nos potes enfermés dans des cages en fer. Pour ce faire, rien de bien compliqué, on avance, on saute ou on double-saute tout en évitant les nombreux pièges disséminés sur notre chemin. Le petit truc en plus, comme on dit dans X-Factor, vient des robots qui n'attendent que notre passage pour se lancer à notre poursuite, nous obligeant ainsi à avancer le plus rapidement possible. L'aventure est prenante, stressante et dispose de graphismes léchés du plus bel effet.
Site : http://tiny.cc/k1f5z



Blendimals

Comme n'importe quel humain normalement constitué et face aux dégâts infligés à votre canapé/tapis/papier peint, vous avez un jour rêvé de coller vos animaux domestiques dans le mixeur avant d'appuyer sur le bouton « on ». Ne culpabilisez pas, c'est normal et on continuera à vous aimer tant que vous ne passez pas à l'acte. Téléchargez plutôt Blendimals, qui vous permettra justement de pratiquer cette joyeuse activité non pas dans le but d'éradiquer les pauvres bestioles mais plutôt d'en fusionner diverses races afin d'obtenir des capacités originales. Le titre se présente comme une sorte de Lemmings moderne avec des animaux qui avancent de leur propre chef alors qu'une multitude d'obstacles (plateformes, rochers) se présentent à eux. Le nombre d'animaux utilisables pour chaque niveau étant limité, il faudra bien réfléchir avant d'en faire de la compote.
Site : http://tiny.cc/6tkrz



Pragmatica

Pas plus malins qu'une pelle à tarte, les robots ont besoin d'aide pour avancer dans la vie et les puzzles de ce titre de réflexion. Pour les aider, le joueur doit les programmer à l'aide de commandes simples qu'il convient d'agencer dans le bon ordre histoire de déjouer les pièges posés sur la surface de jeu. Le concept est brillant et le niveau de difficulté assez relevé.
Site : http://tiny.cc/m01qz



The Tiny Bang Story

Bonjour monsieur, vous a-t-on déjà dit que vous ressembliez furieusement à Machinarium ? En plus, vous aussi vous faites dans le point & click aux graphismes mignonnets ? Ne seriez-vous qu'une pâle copie ? Vous démentez, vous avez raison. De toute façon, chacun se fera son propre avis grâce à la démo jouable que vous proposez sur votre site officiel. Rompez.
Site : http://tiny.cc/eotn9



One Curious Nightfall

Quinze minutes, c'est le temps qu'il vous faudra pour arriver au bout de cette aventure dans laquelle une jeune donzelle tente de ramener une mystérieuse sacoche à son propriétaire. En revanche, quelques heures plus tard, vous repenserez aux douces mélodies, aux animations d'une étonnante fluidité et à cet univers que l'on aurait aimé voir se prolonger bien au-delà de ce qui nous est proposé. **Site :** http://tiny.cc/hlfo4

AU JOUR LE JOUR

Tu peux me passer le sel, s'il te plaît ? Merci. T'as vu DSK ? Ouais, ça craint. Un autre pot de Brouilly, s'il vous plaît. Je t'ai claqué une de ces parties hier sur League of Legends, je collais de ces pistoufles ! Elles poutrent ces échalotes n'empêche, je m'en lasse pas perso. Comment ça tu notes ce que je dis pour ton calendrier ?

Vendredi 29 avril

Belle entrée en matière, ce matin. Kracou (désespéré) à Lucky : « Bon, ça patche League of Legends ? ». Lucky (désespéré) à Kracou : « Si ça pouvait patcher le texte de Savon aussi… ». Pendant ce temps, la vie continue : EA annonce un 308e NFS, intitulé The Run, HanbitSoft spamme du communiqué de presse sur la sortie européenne de Mythos, alors que Guild Wars et City of Heroes célèbrent, respectivement, leur sixième et septième anniversaire. Et puis y a aussi le mariage là. Bah oui, William et Kate, vous savez ? Le prince quoi ! Non ? Deux milliards de téléspectateurs et vous, vous étiez en train de nerder sur Mount & Blade ? Z'avez pas honte ? Non ? OK, bon, parlons de Blizzard alors, qui, selon les dires de Jay Wilson dans le NYTimes, serait dans le « crunch » (le moment crucial) concernant Diablo III. Une ch'tite sortie en 2011 ?

Lundi 2 mai

Fusion des serveurs de DC Online. Fusion de la pizza de chez Mario dans mon estomac. Fusion de Lucky et de ses habits de huit jours sur Mount & Blade : With Fire and Sword. Un commando américain aurait tué Ben Laden, fondateur d'Al-Qaida, cette nuit, au Pakistan. /transition de fou. Anniversaire de Lorie, la chanteuse. 29 ans. /transition de fou, deuxième. Le studio parisien Punchers Impact se crashe, sans doute poussé dans le précipice par les mauvais résultats de Crasher, leur MOBA de caisses né prématuré de six mois. 35 salariés attendent de savoir à quelle sauce ils seront mangés en se mettant dessus via forums interposés. Kracoukas ne vient plus à la rédaction depuis quelques jours. Où est-il ? Honte de son résultat au marathon ? De son absence totale de talent à League of Legends ? Mystère. À moins qu'il ne soit à la banque (en Suisse), à clôturer son compte de peur que les pirates qui ont fait sauter SOE (le développeur a perdu ouat-mille



numéros de cartes de crédit de ses clients) ne s'attaquent en ce moment même à son incroyable patrimoine. Et qui sait d'ailleurs, si le but ultime des pirates n'était pas de piller sa fortune, à notre cher collègue ? Hein ? Qui sait ?

Jeudi 5 mai

Kracou qui nous raconte son passage au SAV MSi : « Je décris mon problème au gars, il me fait : vous débranchez la batterie, vous débranchez la prise secteur, vous appuyez 15 secondes sur le bouton Power, et vous rebranchez tout, ça



devrait marcher'. À la limite, il m'aurait dit de tourner trois fois sur moi-même en faisant l'avion, j'y aurai cru pareil… Ben, ça a marché son truc… » L'E3 approchant, l'actualité est calme. La rédaction aussi, Savonfou ayant perdu son téléphone. Assassin's Creed Revelations est annoncé. Avec un peu de chance on l'aura dans un an sur PC. Encore plus triste, l'annonce d'un nouveau studio qui part en vrille : Black Rock Studio, développeur de PURE et de Split/Second se séparerait incessamment sous peu d'une centaine d'employés !?! Heureusement, ils pourront tuer le temps en développant des niveaux pour l'excellentissime Super Meat Boy, puisque son développeur vient de mettre en ligne, gratuitement, un éditeur de maps.

Lundi 9 mai

Coup de tonnerre sur la planète Terre : World of Warcraft aurait perdu des abonnés ! (voix de Kévin) « NOOONNNN ? » (voix de gros rappeur américain) « YES KID han han ! ». Le monstre de Blizzard compterait actuellement 11,4 millions d'abonnés, contre 12 millions en octobre dernier. Délivrer du contenu plus rapidement et sortir des extensions plus rapprochées dans le temps est une des solutions envisagées par Michael Morhaime, le président de la firme américaine. Après une news comme ça, je me sens pas de continuer pour aujourd'hui, désolé. 11,4 millions WTF !

Mardi 10 mai

11,4 Millions WTF ! Brink sort dans deux jours, et les premiers tests (notamment sur Xbox 360) sont très mitigés. Nous, on vient de recevoir les codes PC. On était content, un peu. On a surtout eu peur que ça soit nul parce qu'on y croya… mode MyLife/OFF. Sinon y a Memento Mori 2 qui va sortir. Et la licence Gothic qui devrait revenir dans le giron de Piranha Bytes. Et puis Savon a mangé des écrevisses à midi. Quelle journée de m… quelle journée ! 11,4 millions WTF !

Mercredi 11 mai

L'industrie s'anime un peu. Les interviews diverses et variées pleuvent depuis deux jours. Chacun y va de son bon mot, de sa petite anecdote à deux balles, de son teasing gros comme une maison monégasque.
Un régal, comme cette interview de Randy Pitchford, le boss de Gearbox, où il compare Duke Nukem aux Beatles ou/et à Chuck Norris (**http://games.on.net/article /12476 /Sitrep_in_Titty_City_Duke_ Multiplayer__Toby_VS_Pitchford**).

Question existentielle de Lucky à 12h03 : « Et si on déjeunait chez Mario ? ».

Jeudi 12 mai

« Bordel non ! Laissez-moi ! Pas ça ! Argaah ! J'ai rien entendu, j'vous promets ! Prenez Lucky, ou Kracou à ma place, ou ce que vous voulez, notre poulet peluche, notre photo dédicacée de Guy Marchand ! Prenez même Savon, il vous meublera des soirées entières avec ses comptes rendus de match de Blood Bowl… Bloubllblblbl (bruit de mec à qui on met la tête dans une cuvette)… Aaaah ! Mais je suis sourd, et aveugle, et muet ! Je ne le dirai à personne. Et puis le projet peut encore être annulé, non ? Je peux engager une souris mutante qui bouffera les câbles des PC des développeurs si vous voulez ! Bloubllblblbl bloubllblblbl (bruit de mec à qui on met la tête dans une cuvette et qui en a plus pour longtemps)… AAAAHHHH ! »
Un mec en noir, lunettes noires, cheveux noirs et… Une grosse moustache rousse WTF ? Bref, un mec en noir qui porte un silencieux dans la main droite : « Yé t'avé dit de mettre oune plus mauvaise note. Tou as mis 10/20 au jeu, et maintenant les développeurs ont cru qu'il fallait en faire oune deuxième, tou va payer, Sundin ! Si Sniper : Ghost Warrior 2 sort en 2012, yé te désinstalle la ligue ofe légende et te coupe les couettes, capisci ? ».

Vendredi 13 mai

http://www.bluesnews.com relate une information comme quoi David Jones, le créateur d'All Points Bulletin, rejoindrait la team en charge d'APB Reloaded. Et merde. Selon la même source, un jeu sous licence Alien serait en préparation chez Sega et les talentueux développeurs de The Creative Assembly. Les annonces qu'on-ne-s'y-attendait-pas et les rumeurs pullulent : PES 2012 sortira en automne. (voix de sitcom) « Oh non, c'est pas vrai ? ». Et Modern Warfare 3 aussi. (voix de sitcom) « Sérieux ? »
Et Ghost Recon : Future Soldier est de nouveau repoussé. (voix de sitcom) « Qui ça ? ». Ghost Recon : Future Soldier. (voix de sitcom) « Ah. » Terminons ce numéro par les bons mots de l'inénarrable Lucky, après que tout le monde ait annulé une soirée au Chilien car il ne pouvait pas venir : « J'ai le pouvoir de fédérer une soirée. Mais à grands pouvoirs, grandes responsabilités. Je l'ai appris dans Spiderman ».

SUNDIN



« LA DISTRIBUTION DIGITALE EST UNE CLÉ POUR LES INDÉPENDANTS. »

POLAND FEVER

Découvert un matin de déprime après une soirée trop arrosée au chilien, Anomaly Warzone Earth a réveillé mes sens de tacticien comme aucun autre jeu n'aurait pu le faire (après une telle soirée). **Rencontre avec le scénariste de 11 bit studios, Pawel Miechowski, pour en apprendre un peu plus sur cet excellent dérivé du Tower Defense.**

Joystick : Pour commencer, tu peux nous en dire un peu plus sur le studio ?
Pawel Miechowski : 11 bit studios, c'est actuellement 11 personnes, et une histoire assez simple. Je suis, comme les quatre fondateurs du studio, dans l'industrie du jeu depuis le milieu des années 90. Nous travaillions pour Metropolis, et CD Projekt plus tard, quand une de nos « gamedev beer sessions » se termina par une violente envie de créer un studio indépendant. En décembre 2009, 11 bit studios était né. Bartosz, notre directeur technique, commença à développer un moteur, et en avril 2010, le moteur était assez avancé pour qu'on puisse commencer à bosser sur un jeu.

Comment vous êtes venus à ce concept de Tower Defense inversé ?
Naturellement, on était déjà tous des amateurs du genre. Un jour, notre designer en chef, Michal, nous dit que ce serait vraiment cool d'adopter le point de vue de l'attaquant. Comme on pensait que cette idée avait du potentiel, on a essayé de développer. Là, d'autres éléments qui me paraissent originaux sont venus s'y greffer: donner le choix de son itinéraire et la présence du général qui doit épauler ses troupes. Le jeu a gagné en richesse, avec en plus un petit côté arcade bien nerveux. Concernant nos inspirations, il y a bien évidemment Defense Grid, un jeu auquel on a beaucoup joué et auquel on joue encore d'ailleurs. Même chose avec Plantes contre Zombies, même si le gameplay est très simplifié. Mais ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, c'est un jeu fantastique !

Parle-nous des premières versions du jeu. Cette idée du général, elle vient d'où ? Est-ce que le jeu a beaucoup évolué avec les tests ?
Les décors du jeu sur la première version se résumaient à des blocs verts et des rues noires. Néanmoins, notre idée de général qui soutient son escouade avec des compétences à utiliser était déjà présente. Le jeu a beaucoup évolué au niveau de la diversité des unités. Au départ, le jeu comptait seulement deux unités différentes, et une seule menace adverse. Petit à petit, de nouvelles unités ont été intégrées, chacune disposant de sa particularité. Nous n'avons coupé aucune de nos premières idées, et celles qui sont nées pendant le développement vont être rediscutées en vue de possibles DLC.

Au niveau du design et du code couleur, le jeu me rappelle Defcon et son style épuré. Non ?
C'est sûrement parce qu'on a utilisé un fond similaire à celui de Defcon ☺ Plus sérieusement, les décors des missions dans Tokyo ont été inspirés par les manga movies, et ceux dans Bagdad rappellent les environnements désertiques de Call of Duty.

Les aliens qui débarquent sur Terre pour anéantir la race humaine, c'est pas un peu trop déjà-vu ?
Mais c'est toujours terrifiant ! OMG les méchants aliens qui nous surprennent en train de prendre une douche ou de regarder la télé ! Et qui n'aime pas les invasions de zombies ou d'aliens ? Sauf quand ça arrive vraiment, bien entendu.

Quelle part de votre succès accordez-vous à la distribution digitale ?
Je pense qu'il y a quelques années, c'aurait été beaucoup plus délicat de créer un studio indépendant et de vendre des jeux sans passer par un éditeur. La distribution digitale est une clé pour les indépendants. Cela permet de distribuer soi-même ses jeux, de choisir son prix de vente, de participer à sa promotion… Mais la chose la plus importante avec ce modèle, c'est justement l'indépendance. On peut développer des idées novatrices et tenter des paris sans subir de pression extérieure.

Qu'est-ce que vous avez prévu dans les prochains mois pour Anomaly ? Un éditeur de cartes peut-être ?
Nous sommes en train de finaliser les versions iPhones, iPads et iPods Touch du jeu, et nous travaillons sur un patch pour corriger les petits problèmes sur les versions PC et Mac. Ensuite, nous développerons de nouveaux modes, mais je ne peux pas encore vous donner de détails !

Et à plus long terme ? De nouveaux projets ?
Oui, assurément, mais nos bébés ne sont encore que sur papier ! En tout cas, je tiens à saluer vos lecteurs !

PROPOS RECUEILLIS PAR SUNDIN

Quelques Tower Defense à ne pas manquer :

Defense Grid : The Awakening :
http://www.hiddenpath.com/
Plantes contre Zombies :
http://www.popcap.com/games/pvz
Sanctum
http://www.facebook.com/Sanctum Game


Toute la fraîcheur primesautière de la RFA


Derrick
meurtre dans un parterre de fleurs
Jouer
Profils
Options
Acteurs
Terminer le jeu



ILS ONT OSÉ

Derrick : Meurtre dans un Parterre de Fleurs

Avec la choucroute, et une certaine idée de l'ordre et de la discipline, Derrick fait partie des références culturelles allemandes les mieux exportées. Rien de plus normal donc que de le voir débarquer en jeu vidéo. Navrant, mais normal.

Genre Point & Click
Éditeur Prime Games
Développeur Daedalic Entertainment
Âge conseillé 6+
Site www.derrick-game.de
Prix 20 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 1 GHz, 512 Mo de Ram Carte vidéo 128 Mo
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Le pire avec Derrick : Meurtre dans un Parterre de Fleurs, ce n'est pas son atonie à peine croyable, ni sa réalisation digne d'un film d'entreprise à petit budget. Le pire c'est qu'il s'agit du premier épisode d'une série de jeux d'aventure sur le même thème... vous pouvez commencer à flipper.

PLUS
- Faut autant de mémoire que le Démineur
- Se finit vite
- Me rappelle mon enfance...

MOINS
- ... mais pas la meilleure partie
- Je ne sais pas...
- ... par où commencer

VERDICT



Il existe de ces journées où un journaliste se retrouve seul face à l'immensité de sa tâche. L'homme est alors perdu dans une sorte de point de l'espace-temps, comprimé et distordu par le monolithe qu'il a en face de lui, et qui lui dit « prends un bâton et tabasse un singe » Quand j'étais petit, ma grand-mère me disait qu'elle suivait avec délice les aventures de l'Inspecteur Derrick car « ses enquêtes sont bien ficelées. » En 2011, le grand gaillard, fort, beau, musclé et adulé de tous que je suis devenu n'a toujours pas compris le sens profond de cette maxime. Me suggérait-elle qu'il faut vraiment être attaché, pour s'infliger plus d'une heure de lentes élucubrations munichoises en imperméable beige ? Peut-être. Quoi qu'il en soit, cet homme fringué comme un retraité de la Stasi est une véritable icône. Nos lecteurs les plus jeunes ne connaissant peut-être pas ce vibrionnant personnage, un petit rappel peut donc s'imposer.

Rappel pour les veinards

Derrick est LA série allemande plébiscitée par nos grands-parents pour son sens de l'action absolument sans égal. Derrick, c'est une cravate marron, des lunettes de trois kilos, et probablement le seul policier au monde à mettre son clignotant pendant une course-poursuite. Fin limier, il est assisté dans sa tâche par Harry (vous connaissez l'inspecteur Harry avec Clint Eastwood ? Ben, c'est pas lui). Harry, c'est le brave gars, mais Harry, c'est aussi une sacrée feignasse qui passe son temps à faire du café, alors que dehors le crime sévit dans les rues de Munich. Heureusement que le vaillant Commissaire Derrick est là pour mettre un holà à tout ce laxisme : « Comment, Harry, tu t'es déjà fait du café ? Mais laisse le donc, on a une affaire qui nous attend. Attention, tu vas oublier ton manteau. Heureusement que tu as la tête rivée sur les épaules ! » Pan dans les dents, Harry, ça t'apprendra à manger des Apfelstrudel sur les scènes de crime.



Notre vaillant policier est en fâcheuse posture, comme le retranscrit cette scène merveilleusement bien détaillée.

« Ce qui frappe en premier, c'est le souci maniaque du détail pour reproduire l'ambiance survoltée d'une série qui a enflammé nos après-midi. »

Pourquoi ?

Mais qu'est-ce qui a bien pu prendre à Daedalic Entertainment de faire un jeu sur Derrick ? Examinons froidement les faits : Derrick est, à ce jour, un des programmes télévisuels les plus diffusés dans le plus grand nombre de pays différents. Croyez-le ou pas, il existe un Derrick >>>



Tout le charme désuet de l'Allemagne des Trente Glorieuses. Il manque juste un petit plan sur le Mur de Berlin.



Vous voyez les rides sur l'eau ? Ce sont pour ainsi

>>> en Pachtoun. Il sert d'ailleurs à menacer les enfants qui rechignent à aller nourrir les chèvres. Plus sérieusement, le phénomène Derrick n'est pas à prendre à la légère : 281 épisodes, diffusés entre 1974 et 1988. Si vous tentiez de vous faire une intégrale Derrick en une seule séance, cela vous prendrait 11 jours 12 heures et 19 minutes, sans compter le temps de changer les DVD du lecteur et celui pour prendre vos barbituriques. Est-ce que cela suffit à justifier un jeu sur ce bonhomme ? À mon sens non, rien ne le justifie, mais ils l'ont quand même fait.

Et ça tombe sur moi

Et comme de juste, un membre de la rédaction de Joystick, moi en l'occurrence, a été choisi démocratiquement pour tester le jeu (tout le monde était pour, et j'étais contre, quelle connerie la démocratie). Nous voilà donc revenus au point de départ de notre texte (la futilité de l'existence, le monolithe, les singes, toussa toussa), et je ne suis pas plus avancé. Vous l'aurez remarqué, cela fait quelques minutes que vous me lisez, et je n'ai toujours pas écrit une ligne sur le jeu en lui-même. Vous pensez sans doute que je retarde le moment fatidique où je devrais m'y plonger, et vous avez raison. En fait, je n'ai toujours pas lancé ma première cession de jeu. Le fichier récupéré auprès de la courageuse personne chargée de vendre le jeu à la presse française est sur mon bureau et me regarde d'un air de défi. Pour le moment, tout ce que je sais de lui, c'est qu'il ne pèse que 128 Mo... soit à peu près la moitié d'un épisode de Derrick en .avi, ce qui n'augure rien de bon. Bon, allez, un peu de courage que diable ! Je me lance.

Haooo mon diiieuuuu !

Hein ? Quoi ? Qu'est-ce qui s'est passé ? Combien de temps ai-je dormi ? Le moins que l'on puisse dire, c'est que le matériau de base a été scrupuleusement respecté. Ce qui frappe en premier, c'est le souci maniaque du détail pour reproduire l'ambiance survoltée d'une série qui a enflammé nos après-midi. C'est bien simple, il ne manque rien : les murs blanc

Horst Tappert

Il a fait les beaux jours de la ZDF (qui soutient d'ailleurs l'édition de ce jeu), il incarnait le dynamisme de la Polizei, à fond la caisse dans sa Ford Fiesta. Horst Tappert est internationalement connu pour son personnage de Stefan Derrick. Cette image de phoque dépressif lui collera à la peau comme le mazout colle aux plumes du goéland. À tel point qu'il ne jouera plus que ce rôle à partir de 1974, en dehors de quelques caméos ici ou là. Les producteurs ont d'ailleurs tellement voulu fossiliser l'image du Derrick des débuts qu'il a dû conserver en public une perruque pendant les dernières années, afin de restituer l'illusion de son ancienne chevelure naturelle. Horst Tappert nous a quittés le 13 décembre 2008, à l'âge de 85 ans. Même pour mourir, il aura pris son temps.





dire les seules animations du jeu.



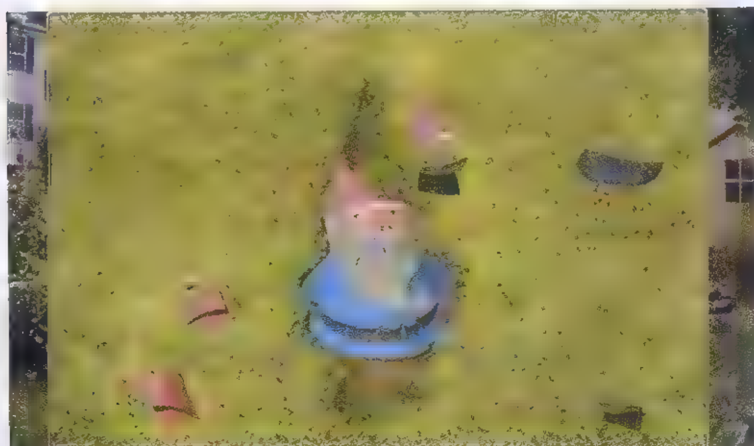
Roux et barbu, ce voisin faisait un coupable trop idéal. Règle dérickienne n°1, si ça paraît évident, cherchez encore.

« Les décors me mettent étrangement mal à l'aise, ils m'évoquent les diapositives pour apprendre à passer le permis de conduire. »

cassé qui sentent bon la caisse d'assurance-maladie des années 70, le téléphone à cadran rotatif, les lampes à lave, les meubles au design du plus pur style pop art discount berlinois : il y a de quoi rendre aveugle trois Sundin. Tout au plus pourrait-on reprocher les couleurs pastel qui tranchent avec les teintes jaunes maronnasses de rigueur de la série. Il faut probablement blâmer pour cela les technologies d'affichage modernes mais je suis sûr que les puristes y joueront sur un vieil écran IBM CGA 320 par 200, pour une reproduction encore plus fidèle.

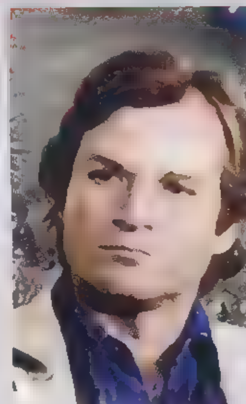
Lenteur supersonique

Là où les développeurs ont fait vraiment très fort, c'est qu'ils ont réussi à retranscrire l'immobilisme des acteurs de la série, voire à la transcender en nous pondant un jeu où rien ne bouge. Il n'y a pas âme qui vive dans les différents tableaux que l'on croise, et qui sont tous d'un extrême statisme. « Mais on voit l'inspecteur Derrick quand même ? », me demandez-vous, la voix serrée par l'émotion du fan fébrile. Oui, sous forme de photo dans des petites bulles, arborant la même expression de teckel battu dès la naissance. Idem pour les acteurs de photo-roman qui l'accompagnent, et dont les expressions faciales hallucinées font sans doute la fierté des pires écoles de théâtre >>>



Encore un mystère en passe d'être résolu avec brio.

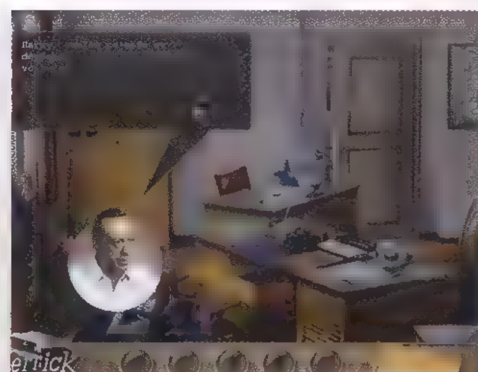
Harry Klein



Le cas Harry Klein (joué par Fritz Wepper) est douloureux. Éternel larbin de celui qu'il appelle affectueusement « Le Patron », on peut se demander ce qui l'a poussé à supporter toutes ces années d'humiliation, à se faire tacler sur sa goinfrerie, son amour du café et sa maladresse. Seul réconfort pendant toutes ces années, la présence de Willy Berger (incarné par Willy Schäfer, ils se sont pas cassé la tête pour le nommer celui-là), un personnage encore plus subalterne, qui n'est là que pour apporter le café, demander une signature ou signaler qu'il fait beau dehors. Nul ne sait ce que Harry Klein est devenu à la fin de la dernière saison d'Inspecteur Derrick, mais il se murmure qu'il mènerait une nouvelle vie d'acteur sous le nom de Dominique Pinon.



Ceci n'est pas une chambre d'étudiant daltonien, c'est un bar.





Et voici Willy, le sous-sous-fifre.

>>> postmoderne. Les décors me mettent étrangement mal à l'aise, ils m'évoquent les diapositives pour apprendre à passer le permis de conduire.

Munich, territoire du crime

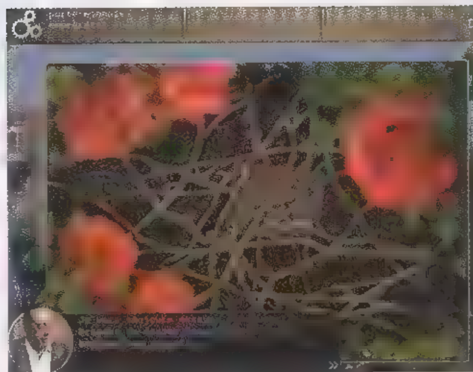
L'histoire commence sur les chapeaux de roues. Le téléphone sonne dans les locaux munichois de la police des homicides. Enfin, quand je dis le téléphone sonne, c'est une façon de parler, vous n'entendrez pas le moindre son en dehors de cette foutue musique d'ascenseur qui a failli me rendre fou, mais que je me suis refusé à couper pour bien ressentir la violence du truc. Le téléphone sonne donc, c'est Harry, le sidekick aux cheveux de plastique de Derrick qui appelle à la rescousse : on vient de retrouver le cadavre d'un certain Alois Huber le nez dans un parterre de fleurs (d'où le titre). La première tâche qui nous incombe : retrouver les gants, la carte d'identité et le « crayon à bille » d'Harry. Ouaahh, ça s'annonce épique comme équipée. Notez au passage que même les traducteurs y mettent du leur pour rendre ce jeu complètement inoubliable. Une autre explication serait qu'il n'y a PAS de traducteur, et que c'est Google traduction qui a fait tout le boulot. Ce serait moins romanesque, mais ça expliquerait les phrases du genre : « Ce sont les seules traces dignes du mot. » Chaque plan fixe se compose un peu comme une illustration des jeux du journal de Mickey Maüs. Il faut chercher tous les éléments de la liste en haut de l'écran : une photo, une lampe torche, un tisonnier, etc. C'est à peu près aussi passionnant que faire les courses. On clique, on clique, on clique, cela déclenche des truculents morceaux de dialogue entre Derrick, les suspects, les témoins et Harry. De temps en temps, un mini-jeu se débloque. Si jamais vous ne savez plus où donner du clic, le bon commissaire fait appel au top de la technologie de la Polizei : le polaroïd. Un petit flash, et les endroits où cliquer apparaissent comme par magie. Au programme, vous pourrez reconstituer un nain de jardin, pêcher une clé dans les égouts ou classer les photos d'un album. Bref, de l'aventure avec un A comme dans apathie.

T'oublieras pas les saucisses ?

Les indices conduisent notre inspecteur survitaminé à côtoyer une galerie de personnages tellement décapants que j'ai envie de les jeter dans mes toilettes pour les déboucher. On commence par la veuve éplorée d'Alois Huber. Intervient ensuite un médecin, sorte de clone allemand de Pierre Kosciusko-Morizet (à moins que ce ne soit moi qui le voie partout). Mes préférés restent quand même un pseudo-mafieux russe spécifiquement choisi pour que Derrick semble être un monstre de charisme à côté, et la bonnasse de service, qui est justement tout sauf bonne. Plus la non-action se déroule, et moins je suis ce qui se

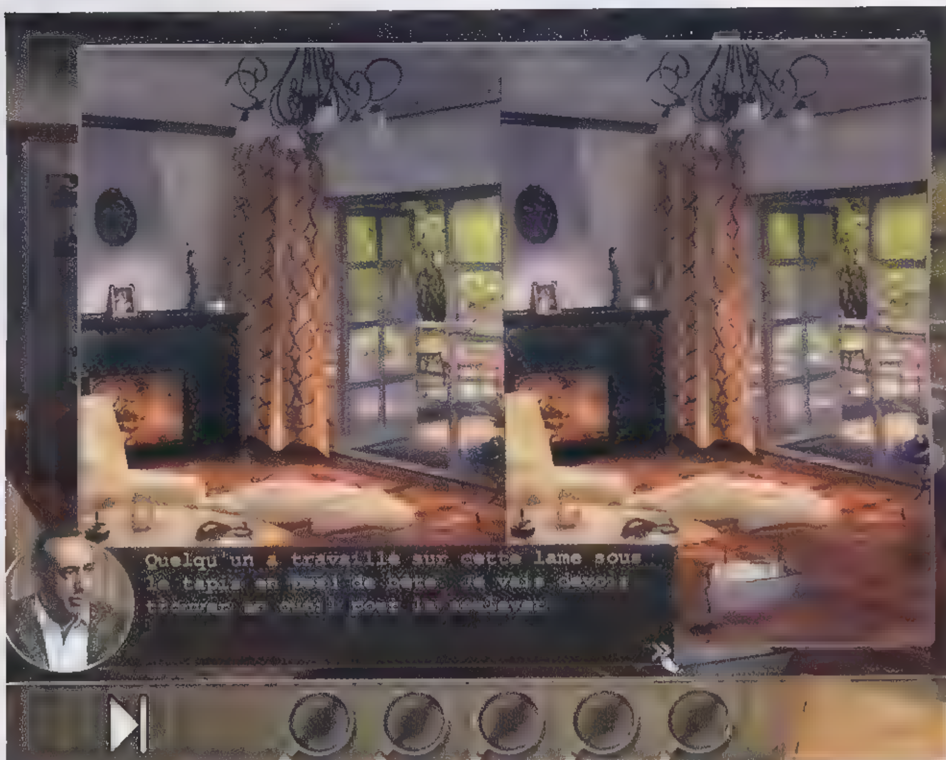
Faute de goût

Je n'ai pas eu le temps d'en parler dans le test (oh ben oui, vous pensez bien, avec un sujet aussi riche), mais il y a un consternant manquement à l'étiquette Derrickienne. Je veux bien évidemment parler de l'absence de lunettes sur le nez du héros. Par un jeunisme ridicule et hérétique, le modèle de Derrick ne dispose pas de magnifiques lunettes géantes pour lui couvrir la moitié du visage. Parce qu'il est bien gentil Harry, mais les meilleurs alliés de Derrick, ça reste quand même ses deux assiettes de verre fumé, à travers lesquelles transparaît un regard inquisiteur auquel nulle racaille munichoise ne résiste.





Ceci est la bimbo de l'épisode.



Haaaaa ! Le jeu des sept erreurs, on ne s'en lasse jamais, pas vrai ?

« 60 minutes infernales de déprime neurasthénique dopée à la morbidité et rythmée par des séquences et des personnages qui rivalisent de glauquitude tourmentée. »

passe. Les énigmes mobilisent tellement peu mon intellect que je crois bien en avoir résolu certaines en état de sommeil paradoxal. En cela, je retrouvais vraiment l'ambiance du petit appartement de mes grands parents, j'avais presque au fond des narines un relent des fuites urinaires de papy (je crois que le pauvre homme essayait à sa façon de nous dire quelque chose). En bon épisode de l'Inspecteur Derrick, il y a des retournements de situation : le premier suspect n'est fatalement pas le bon, et il y a toujours une histoire de chantage qui traîne. Bien évidemment, il n'y a pas la moindre goutte de violence, et comme à l'époque, je me suis endormi avant la fin.

Merci pour tout

Franchement, je remercie de tout mon cœur Death Pote pour la merveilleuse idée d'utiliser six pages pleines pour parler d'un jeu qui se finit en une heure environ, mais quelle heure ! 60 minutes infernales de déprime neurasthénique dopée à la morbidité et rythmée par des séquences et des personnages qui rivalisent de glauquitude tourmentée. Comme une sorte de cri, le jeu semble rythmé par cette question lancinante, obsédante, qui nous est lancée à la face : « Vous préférez la corde ou le cyanure ? ». Derrick : Mord im Blumenbeet (parce qu'en VO, c'est plus classe) se pose en effet en véritable renouvellement de la grammaire vidéoludique, laquelle est maniée avec une telle absence de… de TOUT que ce jeu va sûrement acquérir un statut cultissime dans le milieu underground. Si ce n'est pas à cause de la crétinerie intégrale du concept d'origine, ce sera pour la pauvreté ahurissante de sa réalisation. Les voies de la destinée sont parfois incongrues.

SAVONFOU

Chapeau l'artiste !

Si je vous dis « Helmut Trunz », vous allez sans doute penser que je deviens lourd avec tous mes patronymes allemands. Et pourtant, ce musicien a apporté une immense contribution au patrimoine de l'humanité, en composant les 30 secondes de générique de Derrick. Mais il ne s'est pas arrêté là ! Véritable Danny Elfman de la série policière teutonne, vous le retrouvez crédité pour les musiques de la série Le Renard, ainsi que d'autres qui n'ont jamais traversé le Rhin comme Tribunal ou Blok 7.

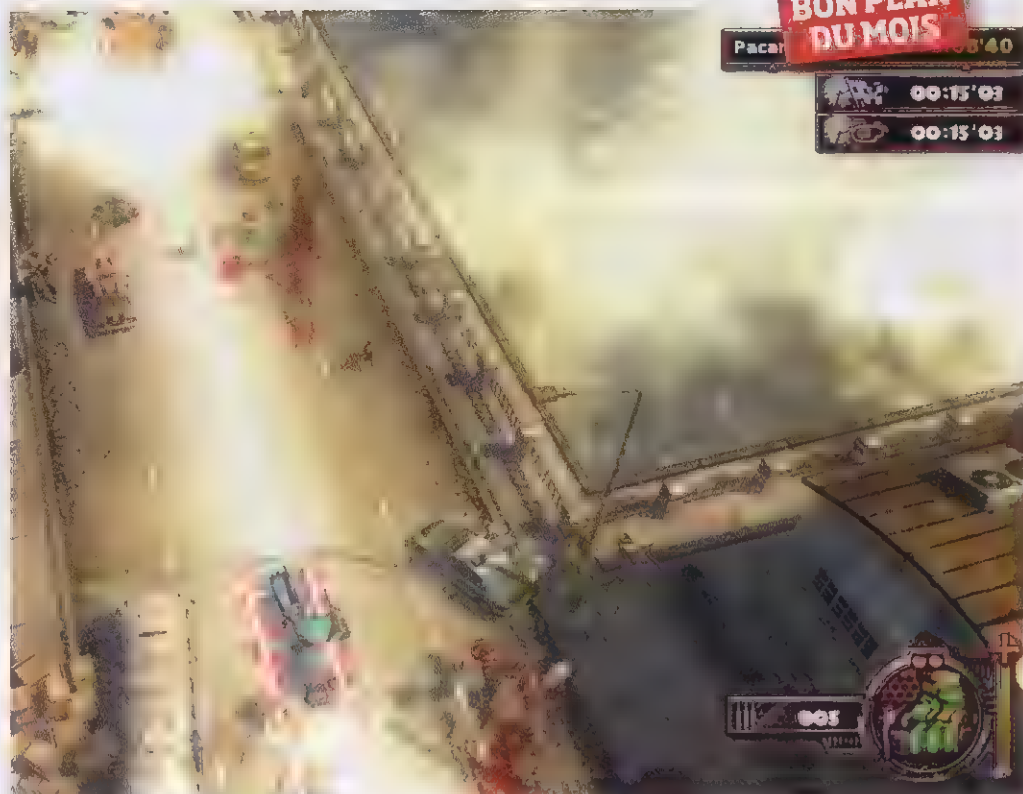


Opinion

PAR SUNDIN

Voir les babes et mourir

À l'heure où vous lisez ces lignes, la grand-messe de l'E3 a lâché ses quatre vérités. Qu'est-ce qui nous attend pour dans quelques mois, ou pour 2012, ou pour les calendes grecques ? Bah me demandez pas ; là, tout de suite, je n'en sais rien. Enfin, comme je suis un vrai professionel, j'ai quand même ma petite idée.
Les premières rumeurs sont déjà tombées (Carmageddon ? Dragon Age 3 ?), tout comme les premières annonces officielles (ARMA 3, un nouveau Total War, un nouvel Assassin's Creed, un nouvel Hitman). On regrettera juste qu'une fois de plus, il faudra se passer de la présence de deux des acteurs majeurs du monde PC, Valve et Blizzard, qui n'ont pas daigné participer à l'événement. Mais tant pis, restons positifs, d'autant plus qu'on devrait retrouver plein de titres alléchants dont on a plus trop parlé ces derniers mois, à l'instar d'un BioShock Infinite, du MMORPG Warhammer 40K ou de Might and Magic Heroes VI. Et puis même si on ne voit rien de tout ça, bah y aura toujours les babes, et les babes, ben c'est la vie.



Éditeur Tradewest Games- **Développeur** Exor Studios- **Prix** 19,99 euros

ZOMBIE DRIVER

Après Magicka le mois dernier, voilà que Zombie Driver, autre titre issu du sérail indépendant, s'autorise un petit revival avec une sortie version boîte, et entièrement localisée en français s'il vous plaît (encore que, de ce que je sais, le zombie ne parle pas la France). Souvenez-vous, on avait testé ce jeu de caisse – en vue de dessus, à la façon du tout premier GTA – à Noël 2009, dans Joystick 226 (14/20), où il s'agissait de récupérer, map après map, les derniers survivants de la trois centième invasion de zombards sur notre planète. Parce que rouler sur des zombies c'est cool, et qu'en Vélib' c'est pas possible, Tradewest Games vous a recompilé le jeu original en y ajoutant les contenus additionnels, et notamment les modes Abattoir et Course Sanglante. Bah voilà, le concept est débile, la jouabilité old school, le graphisme plutôt joli, alors pourquoi ne pas se laisser tenter ? Seul le prix dénote un peu (c'est bien moins cher sur Steam) mais bon (chute à la con).



DEATH POTE

Ne m'appelez plus Death Pote, je suis dorenavant le Loup Blanc. Je me balade avec deux épées en plastique et tranche les monstruosités que je croise dans le métro. Bref, j'ai joué à The Witcher 2 et je ne m'en remets pas.

JEU DU MOMENT : The Witcher 2
JEU ATTENDU : The Witcher 3



SUNDIN

Tous les matins, j'ai une nouvelle lubie : passer au tribunal de League of Legends et condamner trois types. Secrètement, j'espère en réalité tomber sur mon propre dossier pour me disculper... mais chut !

JEU DU MOMENT : La terrasse au chilien
JEU ATTENDU : La cirrhose au chilien



LUCKY

Vous aussi, jouez à bosser pou[r] Joy ! Voyez comme c'est bon d'être Lucky

JEU DU MOMENT :
JEU ATTENDU :



DEAD ISLAND 54

Deez a posé ses petites mains velues sur le survival de Techland. Il en revient avec quatre pages et un avis... mitigé !



BRINK 60

Bonne surprise que ce BRINK, décortiqué par notre expert du genre, Shua, qui comme disent les jeunes, a kiffé sa race.



DIRT 3 68

Notre Yavin a beau ne pas avoir le permis, il en connaît un rayon sur les jeux de caisse. Son verdict !

les tops du mois

FPS MULTI

1- BRINK
2- Left 4 Dead 2
3- Team Fortress 2

[illegible]

1- DiRT 3
2- iRacing
3- GTR Evolution

[illegible]

1- The Witcher 2
2- Drakensang : The River of Time
3- Fallout New Vegas

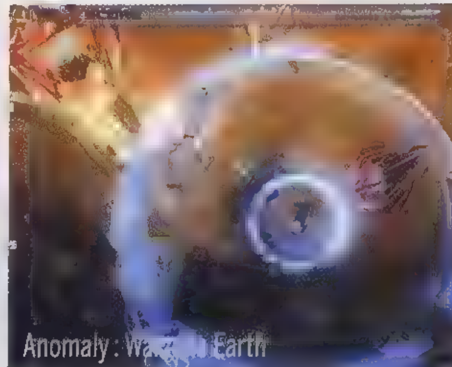
[illegible]

1- Minecraft
2- Super Meat Boy
3- Anomaly : Warzone Earth


The Witcher 2


BRINK


DiRT 3


Anomaly : Wa[illegible] Earth



YAVIN

La magie de New York, c'est que l'on peut y rencontrer des stars mondiales en train de se promener. Ainsi, Gabriel Byrne (The [illegible] Suspects) est sûrement très fier de m'avoir [illegible]sé et salué dans une ruelle de Little Italy.

JEU DU MOMENT : DiRT 3
JEU ATTENDU : iRacing 2.0



SAVONFOU

Il était une fois, un pigiste qui rencontra un jeu ennuyeux et incroyablement laid. N'écoutant que son bon cœur, le pigiste installa le jeu. Quelques heures plus tard, il découvrit que les contes de fées, c'est vraiment de l'arnaque.

JEU DU MOMENT : Derrick, le jeu vidéo
JEU ATTENDU : Tout sauf Derrick, le jeu vidéo



[illegible]

Hier soir, ma femme a été très surprise de découvrir un équipement 3D tout neuf dans le bureau. Elle devrait l'être plus encore ce matin, quand la banque lui expliquera que le plan épargne de Mini-Kracou s'est envolé.

JEU DU MOMENT : Super Meat Boy
JEU ATTENDU : Risen 2

Genre Jeu de rôle / **Éditeur** Deep Silver / **Développeur** Piranha Bytes / **Sortie** www.risen2.com

GIVE ME A RISEN TO LOVE !

Vous pensiez que l'équipe de Piranha Bytes se noyait sous des torrents de champagne, se réjouissant à la fois du succès de Risen et de l'échec de Gothic 4. Que vous êtes médisant. Ils ont bien mieux à faire, comme préparer la suite du premier cité, aux petits oignons, évidemment.

D'après la très sérieuse étude d'un célèbre institut de sondage, il ressortirait qu'une grande majorité de lecteurs souhaiterait savoir ce qu'il est advenu du héros de Risen, après qu'il a sauvé les miches des habitants de Faranga du titan qui menaçait leur tranquillité. Bon… Pour notre part, nous restions persuadés que vous réclameriez à cor et à cri de nouvelles anecdotes sur ma prétendue maladresse à League of Legends, ou d'en savoir plus sur les goûts de Sundin en matière de sacs à main de bobo. Mais soit ! Vous avez choisi Risen, et nous respectons cela. Un petit coup de fil chez Piranha Bytes : « Oui, bonjour, c'est Kracoukas, de Joystick ! Ja, sehr gut ! Dites-moi, mon brave : nos lecteurs voudraient savoir quel sort vous avez réservé au héros de Risen dans le prochain opus du jeu… Comment ? Nooon ? Ah oui, quand même ! Vous n'avez pas l'impression d'avoir été trop dur, là ? ». Bon, je ne sais pas trop comment vous l'annoncer… Soyez fort : notre champion va mal ! On le croyait adulé par les foules, et poursuivi par des troupeaux de nymphettes en petites culottes, il n'en est rien ! Notre héros est devenu l'archétype même du loser : fringué comme un va-nu-pieds, sa vie ne se résume plus qu'à aligner les verres de mojitos, en attendant patiemment de savoir qui claquera en premier : son foie ou son portefeuille (toute ressemblance avec un membre de la rédaction serait purement fortuite).

Ce Risen nouveau a tout pour plaire : une plastique agréable, un fond toujours aussi soigné, et un héros dont le foie en béton armé lui offrirait une place de choix dans le Hall of Fame du Chilien. Du potentiel, diront certains.

JACK SPARROW CONTRE LES TITANS

Les raisons de cette déchéance ? Alors qu'il pensait avoir réussi à stopper le tragique cours du destin, d'autres titans ont fait leur apparition et piétinent allégrement tout ce qui ressemble de près ou de loin à de la civilisation. Pire… On l'accuse d'être à l'origine du mal. Quelle bande d'ingrats ! Cela dit, il ne tiendra qu'à vous de rétablir son honneur et de partir à la rescousse du nouveau monde que Risen 2 propose. Un monde qui a visiblement bien profité du retour d'expérience du premier épisode ! Exit, donc, les couleurs ternes ou les modélisations fadasses : chaque personnage, chaque île (cette fois, il y en aura plusieurs à visiter), possède maintenant une identité visuelle qui lui est propre, le tout porté par un moteur graphique qui n'aura pas tant à rougir devant un Crysis 2 ou un The Witcher 2. Autre changement de taille : le contexte. Tandis que le héros évoluait précédemment dans un univers heroïc fantasy pure souche, avec orcs, ogres et mages à longues barbes, Risen 2 choisit de s'ancrer dans un environnement très proche de la Renaissance : on fraiera avec



Vous ne comprenez pas ! Mon navire est garé en double file !





Le cycle jour/nuit sera géré, comme lors du premier épisode.



Qui c'est qui va aller s'acheter une carte graphique toute neuve ?

« RISEN 2 A VISIBLEMENT BIEN PROFITÉ DU RETOUR D'EXPÉRIENCE DU PREMIER ÉPISODE. »

des pirates, la rapière remplacera élégamment l'épée à deux mains, et on tirera sur de pauvres mouettes innocentes à coups de mousquets. Une ambiance qui fait immédiatement penser au fameux Pirates des Caraïbes, et qui présente, avouons-le, un certain charme.

DIS-MOI QUI TU FRÉQUENTES...

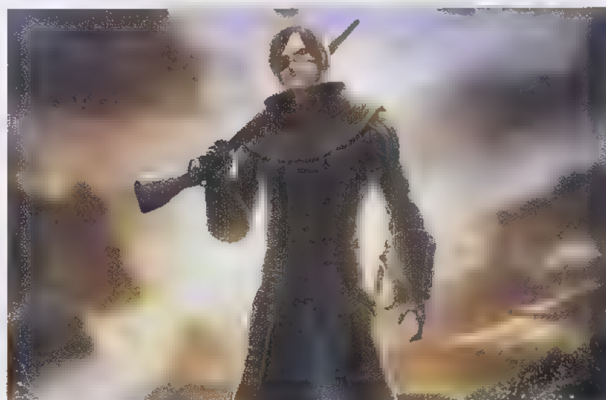
Sur le fond, en revanche, Pyranha Bytes continuera de capitaliser sur la même recette : un jeu de rôle très réaliste, disposant d'un univers et de personnages réactifs, et où l'histoire et la personnalité de notre héros prendront vite le pas sur la simple progression statistique de ses compétences. Par exemple, le joueur sera de nouveau confronté à différentes factions, et le fait de traîner avec des pirates plutôt qu'avec l'amirauté, facilitera son apprentissage des techniques d'infiltration, ou des « dirty tricks » qui pourront être utilisés en combat. La magie, également, gardera un côté à la fois sobre et réaliste. Dans le trailer que nous avons pu visionner, il était ainsi question d'art vaudou. Quelques mots pour finir sur le système de combat, qui s'annonce assez riche : outre les éléments que je viens de citer (utilisation des armes à feu, de la magie, ou de coups vicieux), chaque ennemi disposera d'un ou plusieurs points faibles à exploiter. Bon, pour le moment, les quelques escarmouches que nous avons pu observer faisaient passer notre héros pour un tétraplégique empaillé, mais gageons que ces quelques soucis d'animation seront résolus d'ici la sortie du jeu, prévue pour... Prévu pour quand, au fait ? Tiens, pourquoi toutes les lumières se sont éteintes ? Héhooo ? Vous êtes toujours là ?

KRACOUKAS

Dans un récent trailer diffusé sur internet, le héros du jeu était accompagné d'une charmante demoiselle, une sorte de capitaine de soirée en jupon. Interrogés à ce sujet, les développeurs ont précisé que si compagnons il devait y avoir, cela ne serait annoncé que plus tard. Hooo, la belle pirouette marketing.



Ne bouge pas ! Tu as un canard en mousse sur l'épaule !



« Comme quoi on peut être alcoolique et avoir la classe. » (Lucky, 17h12).

Genre FPS de légende / **Éditeur** 2K Games / **Développeur** Gearbox Software / **Site** www.dukenukemforever.com / **Sortie** disponible

OLD SCHOOL HOLLYWOOD

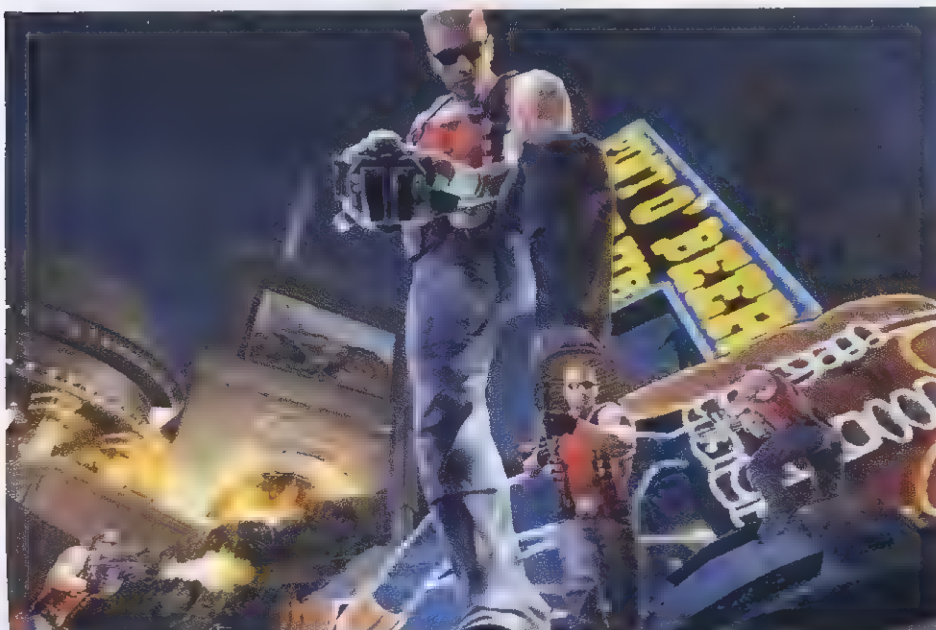
Comment ? Que je participe à une session multi de Duke Nukem ? Mais ça ne va pas mieux vous, hein ? Faut prendre vos cachets mon vieux. Ce jeu ne sortira jamais vous savez ?

Duke Nukem Forever est une chimère dont Joystick me parlait déjà à l'âge où je suçais encore mon pouce. Pour moi, et malgré ce que raconte la presse, ce jeu a tout du complot socialo-marxiste : il n'existe tout bonnement pas. Pourtant, jugez ma surprise, voilà qu'un matin, 2K Games m'invite à fragger du Duke lors d'une petite sauterie multi organisée dans les locaux parisiens de Nvidia ; Jésus m'aurait envoyé un SMS pour boire un café au Starbucks avec sa femme, je n'aurais pas été plus éberlué. Tout ça sent le canular, mais soit, je dois en avoir le cœur net. Je prends mes cliques et mes claques, hop, chez Nvidia. Incrédule, j'aborde un standardiste. Oui, oui me dit-il, il y a bien une session Duke aujourd'hui. Bordel, il est complice de l'arnaque ! Direction l'ascenseur où je monte avec prudence et suspicion. Tout à l'air normal. Et pour ajouter à la normalité ambiante, une cohorte de gens vêtus de t-shirts à l'effigie du Duke m'accueille chaleureusement et me propose de me restaurer parmi un vaste choix de gourmandises. C'est donc ça leur truc ! Ils droguent les journalistes pour nourrir la fantasmagorie Forever ! Tel un ninja, je bazarde discrétos jus d'orange et pains au chocolat drogués. Et soudain... je vois un moniteur où tournait le jeu ! Pas de prestidigitateur planqué derrière la machine à café. Pas de sorcier. Duke Nukem tourne devant moi. Une seule explication...

Le multi de Duke Nukem Forever tient la route. Le délire est là, le plaisir aussi. Ça n'est pas lui qui vous fera décrocher de Team Fortress 2, mais une partie à l'occasion peut s'avérer sympathique.

ILS ONT RÉUSSI À ME DROGUER !

Duke me toise d'un regard dur, un drapeau ricain flotte au vent... Et tout à coup, le barrage a lâché. Quatorze ans d'attente refoulée se sont déversés en moi. La suite de cette présentation est un peu floue dans mon esprit. Il y a eu du deathmatch en 4v4 sur une carte western avec moult mines de proximité, des roquettes en veux-tu pas en voilà quand même, et tout un tas d'armes standard de l'uzi au pompe en passant par le classieux magnum. Jusque-là, pas de quoi se fouetter un panda, n'importe quel jeu en propose autant. Seulement DNF n'est pas n'importe quel jeu. On (re)trouve donc des armes plus joviales comme le rayon givrant qui vous change en statue de glace qu'une simple balle suffit à éclater, ou le classique rapetisseur qui vous rend à peine plus grand qu'une vermine que quiconque peut écraser. Oui, ces armes injustes tuent en un coup. Elles ne sont heureusement pas simples à utiliser mais font toujours leur petit effet. L'un dans l'autre, ne rêvez pas, ce multi est extrêmement classique et ne sort pas des traditionnels free for all, team deathmatch, control point ou capture the flag. Anecdote amusante sur ce dernier, ce ne sont pas des drapeaux que l'on vous demande de capturer, mais des bimbos à demi-nues. De fait, en capture the babe, il n'est pas rare de croiser un Duke portant une femme sur l'épaule. De temps à autre, celle-ci essaie de vous distraire

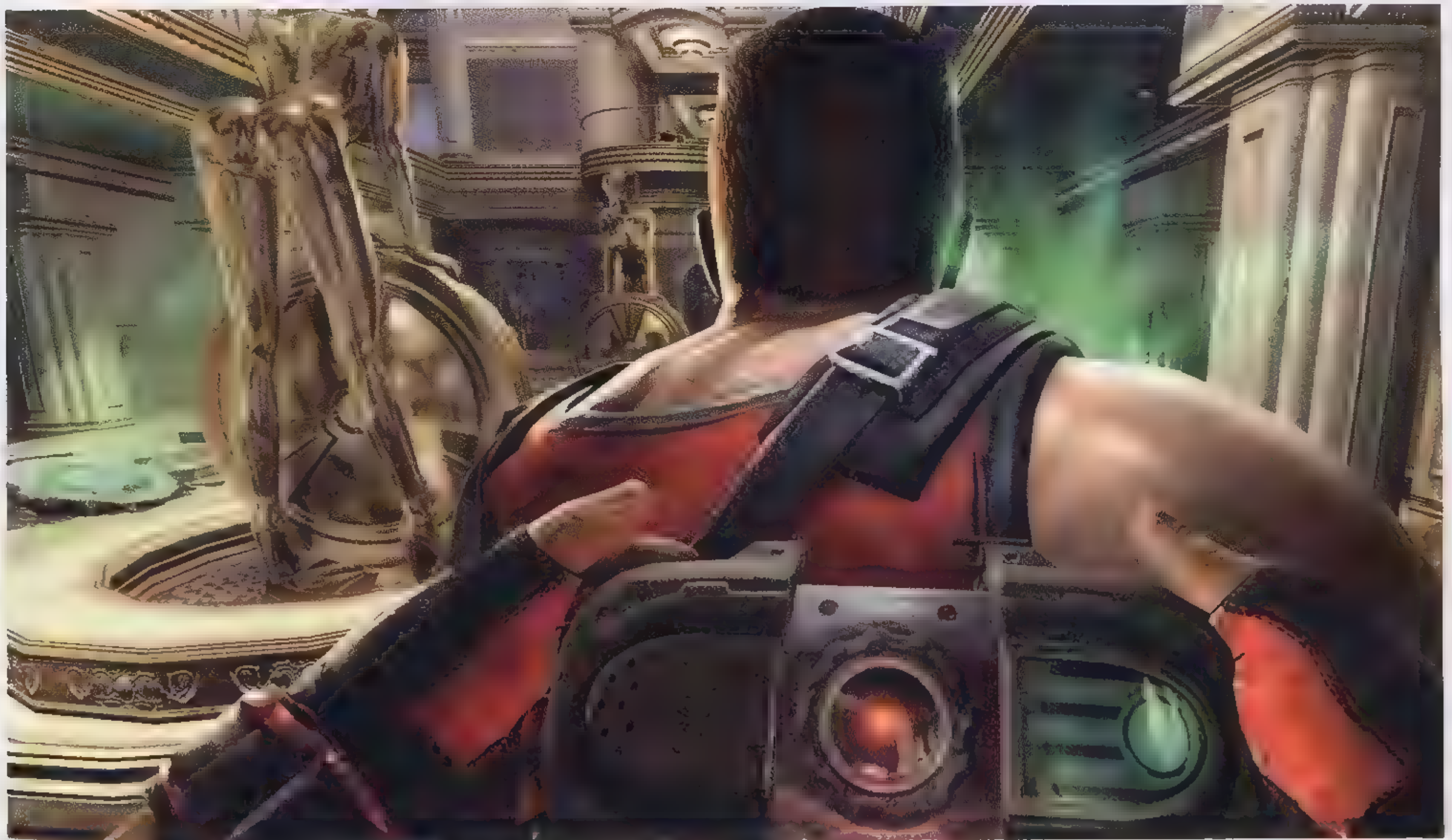


Skouiiiitch ! Huuuum, I feel better !





La cuisine géante ! Campez le Devastator, et c'est gagné !



Les plus fourbes d'entre vous apprendront vite qu'une bonne mine de proximité se pose directement sur l'adversaire, pas à côté.

« ALORS, QU'AVONS-NOUS ATTENDU PENDANT QUATORZE ANS ? UN JEU RÉVOLUTIONNAIRE ? NON. DU GROS FAN SERVICE. »

en vous cachant la vue et pour l'en empêcher, vous devez... la fesser. Aussi, tandis que j'essayais d'esquiver une pluie de balles en trimballant une encombrante jeune femme, un adipeux développeur de Gearbox Software sautillait dans mon dos tout en hurlant dans son anglais natal : « Slap her ! Slap ! Spank the babe ! ». J'ai nonchalamment fessé la donzelle, il était ivre de joie. Je pense qu'il n'a jamais touché une femme de sa vie.

HOLLYWOOD BABY !

Alors, qu'avons-nous attendu pendant quatorze ans ? Un jeu révolutionnaire ? Non. Du gros fan service. Si vous voulez du Duke, vous en aurez jusqu'à l'overdose. Il faut dire aussi que niveau esthétique, le Duke peut difficilement rivaliser. Sans être hideux, son moteur est clairement vieillot. Du coup, DNF n'a plus qu'un argument à faire valoir : le Duke lui-même, son humour gras et son amour pour les femmes blondes et faciles. Pour autant, Gearbox n'a pas oublié d'espionner la concurrence. Par exemple, au gré des parties vous pouvez accumuler des points qui servent à customiser le look de votre avatar. Sinon de temps à autre, le studio a eu quelques idées sympas comme le niveau de type « micromachine » où les Duke s'entre-tuent dans une cuisine géante où vous attendent fours micro-ondes assassins et machines à laver meurtrières... Mais le meilleur moment de ce test, nous l'atteignîmes sur Hollywood Holocaust, LA map mythique du Duke 3D de 1996, reproduite à l'identique avec ses passages secrets et ses textures baveuses. C'est à la fois un très bon et un très mauvais signe pour DNF : cela prouve que le fan service marche réellement à fond, mais que l'intérêt du jeu en multi ne va guère plus loin. Nous ferons avec.

LUCKY

Féministes, Familles de France... dégainez vite vos avocats ! Duke ne respecte personne, et surtout pas les femmes. Il jure, il crache, il tue, il fesse, il insulte à tout-va et ne s'excuse jamais. S'il n'était pas blond, je dirais que le jeu est de Savonfou.



Attention, cette image n'a aucun rapport avec le multi du jeu.



Au nom de des États-Unis, je brûle ta baraque et tes gosses avec !



Genre RPG / **Éditeur** Deep Silver / **Développeur** Techland / **Site** www.deadislandgame.com/ **Sortie** Fin 2011

DEAD ISLAND

LES VACANCES DE MONSIEUR ZOMBIE

Une île ensoleillée. La mer, la plage, les granités pomme-citron. Des vacances de rêve en perspective. Mais j'ai l'impression qu'il manque encore une chose pour que la carte postale soit parfaite. – BWAAAAAARGLAAAARG – Oh ! Vous êtes là vous aussi ! Chouette !

Il y a des jours, me demandez pas comment c'est possible, Sundin décrète qu'il a trop de boulot. Personne n'y croit vraiment. Mais bon, on fait tous semblant de le plaindre. « Ah oui ? T'es sur le test du nouveau Truck Simulator ? Tu comptes l'écrire pour mardi prochain ? Ouais, ne force pas trop, t'as raison. Et n'hésite pas à prendre des barres énergétiques toutes les deux heures. Et des RTT aussi. » Bien sûr, cette flagornerie est tout sauf désintéressée. En l'occurrence, la prétendue surcharge de travail chez mon chef de rubrique adoré (slurp) m'a permis de le remplacer au pied levé à une démo de Dead Island. J'étais évidemment tout excité, moi, fan absolu de Left 4 Dead et de zombies en général. Comme beaucoup, j'avais été intrigué par le teaser séduisant diffusé il y a peu pour rappeler à la face du monde l'existence d'un projet qu'on avait un peu oublié. Mais cette fameuse vidéo, je me demande aujourd'hui si elle ne sera pas finalement plus néfaste que bénéfique au jeu de Techland. Pourquoi ? Je m'explique juste après un intertitre tout ce qu'il y a de plus conventionnel.

ON M'AURAIT MENTI ?

Souvenez-vous, dans la vidéo, il y avait une ambiance pesante, triste et grave. C'était l'horreur pure. Eh bien, je n'ai pas du tout retrouvé ça en jouant une petite heure à Dead Island. Je n'ai pas vu de père de famille se faire mordre par son enfant, pas plus que de petite fille passer par une fenêtre et s'écraser par terre. Le jeu ne m'a pas semblé original d'un point de vue de narration ou de mise en scène, contrairement à ce que le teaser m'avait laissé croire. Je veux bien tempérer un petit peu mon avis en concédant que je n'ai eu accès qu'à un petit échantillon du soft et qu'à une poignée de missions, mais au jeu des comparaisons faciles, un Left 4 Dead dégageait une ambiance de désespoir dingue dès les premières secondes de la campagne initiale. Dans son genre, Dead Rising aussi s'appuyait sur un univers bien singulier qui filait la banane sitôt la cinématique d'intro achevée. Mais en prenant en main Dead Island, je n'ai pas su déterminer son identité, ni comprendre où le jeu voulait m'emmener. Du coup, j'étais là, avec mon pad dans les mains (oui, oui...), à me demander si je devais rire ou pleurer en regardant un zombie pathétique vêtu d'un bikini violet. Et comme je n'ai pas réussi à me décider, j'ai pris une batte de baseball et je lui ai éclaté la tête.

MACGYVER À LA RESCOUSSE

Contrairement aux idées reçues, Dead Island n'est donc pas un clone polonais de L4D faisant la part belle aux gunfights furieux. Certes, il y a des masses de zombards. Certes, le jeu est à la première personne. Mais on est en fait beaucoup plus proche d'un RPG, disons « oblivionesque », que d'un FPS pur et dur. D'ailleurs, les développeurs eux-mêmes ne s'en cachent pas au moment de justifier les piètres sensations entrevues avec des armes à feu entre les mains. Visée chelou, hitbox bizarre, il est clair qu'on va vite laisser la kalach dans son armoire et qu'on va privilégier le

>>>

Oubliez son teaser à la fois grandiose et pompeux, Dead Island est beaucoup moins ambitieux que ça. Mais même si nous sommes un peu déçus après cette trop courte démo, on espère encore que le jeu saura se montrer captivant sur la longueur.



Quand les zombies arrivent en nombre, il vaut mieux être précis et ne pas se fatiguer à taper dans le vide.



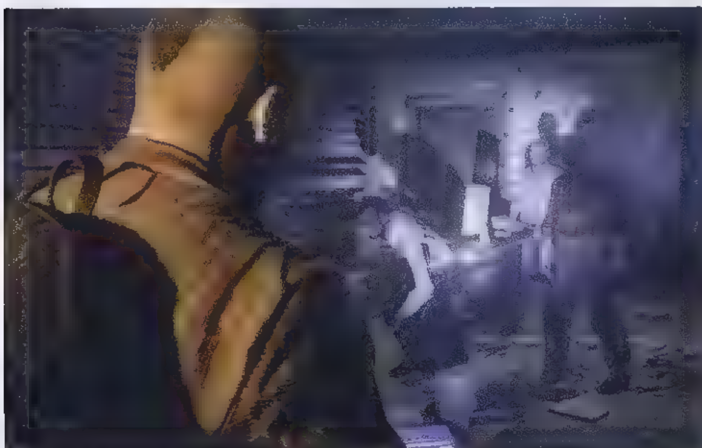
Ça, c'est Logan. Un ancien footballeur pro qui s'est ruiné le genou et qui voulait se ressourcer sur l'île. Pas de bol.

>>> corps à corps. Machettes, couteaux, tuyaux, les armes de mêlée semblent nombreuses et très différentes les unes des autres. Comme dans un RPG, elles ont toutes un tableau de statistiques qui résument les dégâts engendrés, la portée des attaques ainsi que leur solidité. Ces armes de fortune peuvent en outre être craftées, ce qui peut très bien leur conférer davantage de puissance ou bien quelques aptitudes secondaires. De ce point de vue-là, on sent clairement que Dead Rising 2 est passé par là. J'ai ainsi pu me battre avec une batte cloutée et même avec un couteau de jet muni d'explosifs. Et ça, c'est chouette. Et même si l'on se doute que Dead Island ne sombrera pas dans la folie créative et bizarroïde du jeu de Capcom (la double tronçonneuse, what else), on peut quand même espérer quelques idées d'alliages sympathiques, histoire de dynamiser les combats.

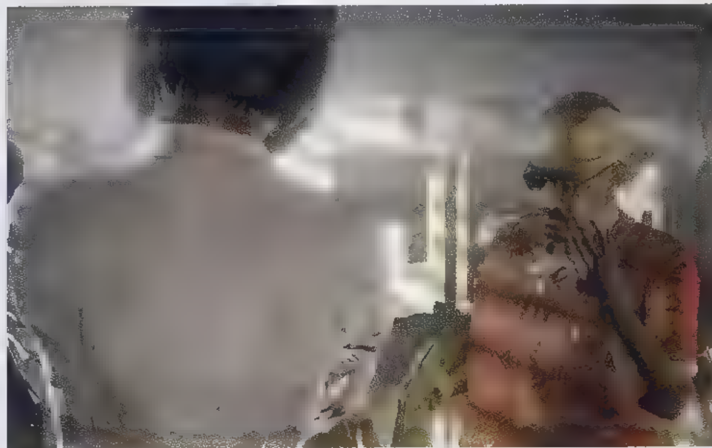
« EN PRENANT EN MAIN DEAD ISLAND, JE N'AI PAS SU DÉTERMINER SON IDENTITÉ, NI COMPRENDRE OÙ IL VOULAIT M'EMMENER. »

LA BRONZETTE, ON OUBLIE

Oui, parce qu'on en vient au second point quelque peu fâcheux de cette démo. J'ai trouvé les combats très confus et difficilement lisibles à l'écran. En un contre un, il n'y a pas trop de problèmes. On peut sortir sa machette et décapiter le sauvageon furieux d'un seul coup, sans qu'il ait le temps d'émettre une objection recevable. Et si jamais l'agresseur est particulièrement virulent, ou que son level semble un peu trop élevé pour une confrontation directe, on peut très bien lui lancer son arme au visage ou lui coller un coup de pied pour le repousser.



Au moment où ils fondaient une start-up sur une île, ces gars-là ont été transformés en zombies.



Le personnage appelé Xian Mei enchaîne les missions en talons aiguilles. Ce serait trop facile sinon.


Les fusillades ne sont clairement pas le point fort du jeu.


On espère que le jeu prendra une dimension plus stratégique en coop.


La machette électrique est « Dead Rising 2 approved ».


« Vois sur ton chemin, zombies putréfiés, décharnés... »

En fait, c'est quand plusieurs zombies remarquent votre présence au détour d'un bosquet que la situation devient crispante. Déjà parce que le champ de vision est trop réduit et qu'on ne distingue jamais la saleté de mort-vivant qui essaie de te gnaquer sur la gauche ou la droite de l'écran. Ensuite parce que les contrôles paraissent un peu lourds, ce qui fait qu'on est vite submergé dès lors qu'on a à faire avec des grappes de demi-douzaines de putréfiés. Et malheureusement, ce ne sont pas ces esquives latérales cheapos ou bien ces bonds en arrière qui parviennent à gommer l'impression de rigidité dégagée par le jeu. Encore une fois, je vais atténuer ce constat en assurant que je n'ai pas vu toutes les armes, que certaines sont sans doute plus efficaces que d'autres, ou que la dimension coopérative à quatre aménagée par Techland saura rendre les bastons moins déséquilibrées. Ou encore qu'en progressant, le personnage incarné gagnera vite en endurance et en précision. Peut-être... Espérons-le.

MA VOITURE, MON ARME

Sinon, y'a des trucs bien aussi ! Si je dis ça, c'est parce qu'en relisant ce que j'ai écrit jusqu'à maintenant, j'ai commencé à m'ouvrir la veine du bras gauche. Alors qu'en fait, j'ai passé un moment plutôt agréable devant le jeu. Par exemple, les quêtes proposées par les PNJ ont l'air intéressantes et donnent l'occasion de se promener dans un monde ouvert plutôt joli. À ses risques et périls, on peut choisir d'aller se balader hors des sentiers battus, quitte à être pourchassé dans la seconde qui suit par une tripotée de viandards. Plus prudemment, on peut aussi grimper dans un véhicule et écraser tous les zombies que l'on croise, au mépris des avertissements éculés quant à la présence d'impacts plus gros que des pièces de deux euros sur le pare-brise. Dead Island nous laisse aussi de réels motifs d'espoir concernant les combats face aux zombies spéciaux. Les développeurs n'ont pas été enclins à en dévoiler beaucoup jusqu'à présent. J'ai juste eu la possibilité de me prendre des grosses mandales par un colosse en camisole de force. Ça aussi, c'était plutôt sympa.
Enfin bref, tout ça pour dire qu'il y a beaucoup de bonnes choses dans ce Dead Island, un jeu qui ne sera sans doute pas à la hauteur des modèles dont il s'inspire, mais qui n'est pas dénué de qualités pour autant.

UEEZ

Aujourd'hui, je pars en vacances direction le paradis ! Malheureusement, mon avion se crashe après avoir été secoué par une violente tempête. Je m'en suis sorti par miracle mais je me retrouve échoué sur une île peuplée de zombies et de PNJ qui m'envoient en mission. VDM.

LEVELLING OF THE DEAD

À quoi sert l'XP que l'on accumule dans Dead Island ? En voilà une bonne question. On a en fait accès à un arbre de compétences divisé en trois branches : Survie, Furie et Combat. Plus on progresse, plus on peut débloquer certaines compétences utiles, comme achever un zombie au sol ou renforcer la puissance et la durée de son mode Berserk, une fonction idéale pour éliminer vite fait bien fait une poignée de crapules en lambeaux.





Genre FPS / **Éditeur** Activision / **Développeur** www.callofduty.com / **Sortie** 8 novembre 2011

LA GUERRE, C'EST UN PEU TOUJOURS PAREIL !

Réveil à 5 h 40 du matin, 5 heures de transport et 4 heures d'attente pour une présentation de 30 minutes, montre en main... Voilà mon premier contact avec Modern Warfare 3.

La logique voudrait que je commence cet article par une comparaison technique entre Battlefield 3 et Modern Warfare 3. Chose que je ne ferai pas puisque le premier utilise un tout nouveau moteur tandis que le second persiste avec l'Unreal Engine 3. Je ne parlerai pas, non plus, de l'animation qui n'a pas vraiment évolué depuis l'année dernière, les ennemis mourant toujours dans un mouvement qui semble vouloir dire « j'aurais pas dû manger ce kebab avarié... ». Ni même, comme l'a affirmé Bat que les parpaings sont identiques à ceux de Modern Warfare 1 & 2...



Pas d'évolution réelle du moteur, mais il fait le boulot.

À place je vous dirai que ce Modern Warfare 3 satisfera largement les amateurs de la série avec des niveaux toujours plus grands, des séquences d'action toujours plus folles (même si d'épisode en épisode, l'impression de déjà-vu se fait de plus en plus sentir) et que la bande-son mettra votre installation audio et la patience de vos voisins à mal.

L'AMOUR, ÇA N'A PAS DE PRIX !

En fait, la vraie nouveauté de Modern Warfare 3 n'est ni son aspect technique, ni même que le conflit se veut comme la Troisième Guerre mondiale et s'exporte dans le monde occidental puisque vous exterminerez du Russe à New York et du terroriste à Londres ou à Paris, mais l'apparition d'un nouveau service, intitulé : Call of Duty Elite ! Véritable réseau social, imaginé pour fédérer la communauté Call of Duty, Elite permettra de voir toutes ses stats (heures jouées, ration mort/kills...) mais aussi participer à des challenges dotés de vrais prix (comme un Ipad 2 ou une Jeep), de comparer ses stats avec celles des autres joueurs (sur PC ou sur console), et d'apprendre quelques astuces pour s'améliorer. Un bon moyen d'éviter que les joueurs n'aillent à la concurrence puisque Elite sera disponible sur PC mais également en application mobile, histoire d'être sollicité en permanence. Et comme un service Premium, au prix inférieur à celui des DLC à l'unité, permettra de bénéficier de fonctionnalités supplémentaires (gestion des clans, accès « gratuit » à tous les DLC...), CoD ne devrait pas voir ses serveurs désertés et Activision son compte en banque diminuer

DEATH POTE

On ne change pas une formule qui gagne (beaucoup). Modern Warfare 3 reste dans la lignée de ses prédécesseurs et fait encore plus dans la démesure. Vous savez à quoi vous attendre..., moi aussi !

Pas de vraies évolutions techniques pour cet épisode qui devrait logiquement pleinement satisfaire les fans et les fidéliser avec un nouveau service Call of Duty Elite. Les autres, en revanche, passeront leur chemin et iront voir ailleurs si les bots sont moins cons.



Cela a été dit et répété à maintes reprises, mais la direction artistique de BRINK déboite de la marmotte sénégalaise. Point barre.

Genre FPS
Éditeur Bethesda Softworks
Développeur Splash Damage
Âge conseillé 16+
Site www.brinkthegame.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Core 2 Duo 3.2 GHz, 3 Go de Ram, carte vidéo 896 Mo
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Ça ne fait aucun doute : BRINK est le digne successeur de Enemy Territory et le meilleur FPS multi depuis Bad Company 2. Reste à espérer que Splash Damage supporte son jeu avec du nouveau contenu.

PLUS
- Gameplay riche et bien équilibré
- Level-design très travaillé
- Une direction artistique tip-top

MOINS
- Techniquement, ça peine un peu
- Seulement 8 maps pour l'instant
- Mode solo sans intérêt, mais bon...

VERDICT 16/20

BRINK IT ON

BRINK

J'ai honte. Honte d'avoir pu penser que Splash Damage allait foirer son BRINK en nous sortant un vulgaire FPS pour attardés du pad. Mes excuses à toutes les familles, vraiment.

Chez Joystick, nous sommes sérieux. Je sais, ça paraît difficile à croire quand on lit chaque mois les idioties de mes camarades, mais si ce test arrive sur le bureau de Death Pote avec plusieurs jours de retard, c'est pour une bonne raison. Car chez Joystick, Terre Sainte où les loutres œuvrent sans relâche pour satisfaire leurs lecteurs, nous aimons prendre notre temps pour décortiquer jusqu'à la moelle les jeux de la trempe de BRINK, au risque de devoir rédiger nos pages en pleine nuit et dans l'urgence. Justement, il est 1h49 du matin et après une quarantaine d'heures passées sur le dernier Splash Damage, cela ne fait aucun doute pour nous : BRINK est le meilleur FPS multi de ces 12 derniers mois. Et si vous avez du mal à y croire, c'est probablement parce que vous n'avez pas encore lu ce qui va suivre.

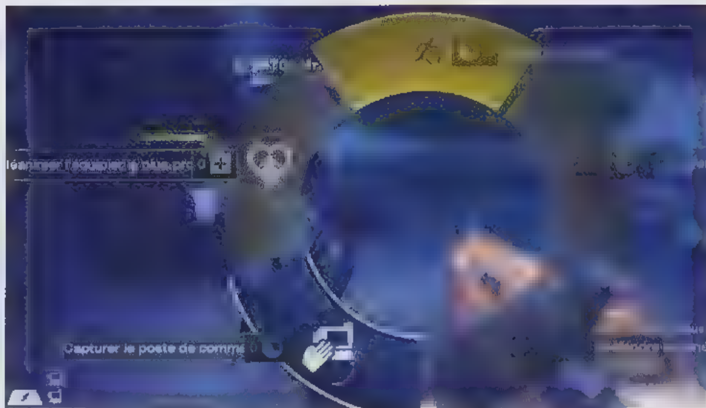
Bien plus qu'une BRINK de lait

Dans la vie de tous les jours, j'ai une réputation d'élitiste, de blasé et parfois même de ronchon. Preuve de mon envie d'aller constamment de l'avant pour tenter de nouvelles expériences, cela fait cinq ans que j'occupe mes pauses déjeuner sur Quake 3 Arena pendant que Sundin et Lucky trouvent amusant de casser des cubes sur Minecraft (un phénomène qui me dépasse totalement, mais passons). Avant la sortie de BRINK, et bien que Splash Damage fasse partie des rares développeurs que j'admire, chaque nouvelle vidéo me faisait craindre le pire. Vraiment, BRINK se présentait comme une nouvelle preuve qu'être un sale con qui n'aime rien, en 2011, c'est aussi être visionnaire. Mais j'avais tort sur toute la ligne, et j'irai même plus loin : je n'ai pas été aussi surpris et charmé par les qualités d'un FPS multijoueur depuis la sortie de Team Fortress 2.


Le teamplay étant indispensable, vous avez intérêt à couvrir vos potes.


Pour des maps multi, il faut reconnaître que le souci du détail est assez violent.


C'est vrai, mon perso n'est pas super-sophistiqué, mais au moins il a le nez cassé.



En plus d'être clairs, les menus disposent d'une très bonne ergonomie.

D'ailleurs, il y a un détail qui ne trompe pas : ces derniers jours, lorsque je sors de mon lit le matin, je n'ai envie que d'une seule chose : jouer à BRINK.

« Ces derniers jours, lorsque je sors de mon lit le matin, je n'ai envie que d'une seule chose : jouer à BRINK. »

La relève tant espérée

Si vous débarquez d'une lointaine planète, petit cours de rattrapage : BRINK fait s'opposer deux équipes de 8 joueurs qui ont chacun le choix entre 4 classes différentes : soldat, médecin, ingénieur et opérateur. Jusque-là, rien de bien exceptionnel, mais contrairement à la quasi-totalité des FPS multi qui sortent de nos jours, ce n'est pas en éliminant l'équipe adverse à grands coups de lance-grenades que vous gagnerez la guerre. Oh non, dans BRINK, c'est beaucoup plus intéressant que ça : vous et vos coéquipiers devez travailler en équipe pour accomplir une petite liste d'objectifs basiques. Exemples : escorter un VIP, pirater un ordinateur, faire exploser une porte à coups d'explosifs ou encore réparer une grue. Chacun de ces objectifs ne peut être accompli que part une seule classe bien précise, autant dire qu'il est primordial que chacun prenne ses responsabilités. Un impératif qu'il faut respecter pour prendre du plaisir et ne pas avoir l'impression de faire du surplace avec une bande de bras cassés. Mais si vous avez la chance de tomber sur un serveur de qualité et où chacun de vos coéquipiers joue le jeu de la coopération (les medics servent aussi à distribuer des trousses de soins et les soldats à ravitailler en munitions), alors vous prendrez votre pied comme pas possible. Car pour tout le reste, BRINK est véritablement à se taper le cul par terre : les armes sont précises et efficaces, les déplacements (façon Mirror's Edge) nerveux et spectaculaires et les maps extrêmement bien construites. Ajoutez à ça une ambiance guérilla urbaine portée par une direction artistique aux petits oignons, et vous n'obtenez rien de moins qu'un nouveau classique du genre. Alors oui, Death Pote me souffle – à juste titre – qu'il y a tout de même quelques ombres au tableau comme, par exemple, des bugs sonores qui traînent ici et là, un nombre de maps un peu faiblard et une finition plutôt douteuse (le framerate a tendance à jongler entre le bon et le mauvais sans qu'on puisse vraiment l'expliquer), mais malgré tout, il n'y a pas à tortiller : BRINK propose une soupe tellement plus riche et savoureuse que celle qu'on a l'habitude de nous servir qu'il serait idiot de cracher dedans.

SHUA

BRINKOLAGE

Comme 95 % des FPS multijoueur sortis ces trois dernières années, BRINK permet de customiser son personnage et de débloquer tout un tas d'équipements pour l'arsenal. Un atelier Barbie complet et très convaincant, surtout concernant la personnalisation du look : corpulences et formes du visage, bronzage, tatouages, vêtements, bijoux, etc. Ça amusera sûrement votre petite sœur !



Développé sous la férule des studios Obsidian, la série Dungeon Siege s'est bien consolisée...

LE DONJON DE L'ENNUI

Dungeon Siege III

Dungeon Siege III est le troisième hack & slash de la sér… Ah, on me dit dans l'oreillette que c'est plus un hack & slash, et que ça change tout. Ben, c'est quoi alors ? Un Action-RPG ? Ah, ben, si c'est un Action-RPG alors, il doit avoir le droit d'être mauvais, que je suis bête !

Genre Action/RPG
Éditeur Square Enix
Développeur Obsidian Entertainment
Âge conseillé 16+
Site www.dungeonsiege.com
Prix 50 euros environ
Sortie 17 juin 2011
Configuration recommandée CPU 2.5 GHz, 1.5 Go de Ram, ATI Radeon HD 3870 ou Nvidia 9800 GT
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Dungeon Siege III est un titre médiocre, qui peine à passionner, la faute notamment à un loot et des compétences inintéressants. Si vous voulez un conseil, relancez-vous Titan Quest, ça a plutôt bien vieilli !

PLUS
- Décors sympas
- Prise en main sans accrocs (au pad)
- Plutôt bien optimisé

MOINS
- Compétences en bois
- Loot en bois
- Aucune rejouabilité

VERDICT 11/20

Ne jouez pas au plus malin, Francis Michel, vous pouvez catégoriser Dungeon Siege III comme bon vous semble ! Moi, Sundin de la Saule (un nom de scène, vous inquiétez pas), je vois qu'il y a du loot à tous les coins de rue, des streums à foison, des personnages évolutifs, des trésors, des portes… Tout ce qu'il y a dans un hack & slash, quoi ! Alors vous pouvez essayer de me roucouler en me disant que c'est un Action-RPG et que les critères ne sont pas les mêmes, mais moi je vous le dis en mille : Dungeon Siege III a tout du hack & slash. Ou plutôt, il a tout du mauvais hack & slash, celui qui n'a pas été pensé pour les vrais joueurs barbus de hack & slash. Bah ouais, elle fait mal la vérité. Encore plus parce que vous êtes imberbe, Francis Michel.

Un énième monde à sauver

Mais si vous voulez bien, on va commencer par un brin de storyline, comme disent les Américains, un des possibles points forts de cet opus développé par le studio Obsidian (studio qui a un autre point fort : faire des suites de jeux qu'ils n'ont pas développées). Dans une époque reculée, le Royaume d'Ehb vivait en paix, protégé qu'il était par la 10e Légion, une armée de guerriers qui poutrent tout. Mais le problème quand on poutre tout, c'est qu'on a tendance à prendre le melon. La Légion est donc devenue super-méchante et le peuple super-vener… nanana ! Non, mince, vous n'allez rien comprendre si je m'arrête là. Bon, donc y a une fille du peuple du nom de Jeyne Kassinder, qui fomente une révolution contre la Légion, et qui poutre tout. Mais quel est le problème quand on poutre tout ? Ben on a tendance à prendre le melon, très bien. Jeyne s'est donc à son tour emballée et c'est la galère. Comme d'habitude, c'est bibi, un des derniers fils de la Légion, qui doit botter les fesses de la donzelle. Pour ce faire, vous allez incarner un des quatre personnages mis à votre disposition, archétypes communs du genre : le guerrier, la sorcière, le magot ou la joueuse de flingues. Sur les bons conseils de l'ami Cyd, j'ai choisi la joueuse de flingue, Katarina de son petit nom, genre femme fatale, gros pistolet, regard qui tue et poitrine généreuse.


En plus de la vue de haut, Dungeon Siege III propose une vue plus rapprochée, façon RPG.

« Dungeon Siege III réussit l'exploit de proposer des maps super-étroites où l'on a peur de se perdre ! »

Par le pouvoir de la boîte de thon !

Notre héroïne dispose de neuf aptitudes, qu'il faudra débloquer au cours du périple. Citons celles que j'ai le plus utilisées : un tir en plein cœur, la possibilité d'invoquer un chien noir ou encore un rituel de guérison (heureusement que je dois en citer que trois en fait). Chacune de ces aptitudes peut être améliorée cinq fois, avec un petit choix à faire entre deux philosophies. Pour mon chien noir par exemple, je peux choisir de maximiser ses dégâts, ou lui conférer un sympathique drain de vie. Obsidian appelle ça les compétences. Aux aptitudes et aux >>>



La qualité des décors est un peu inégale, mais ce donjon-là est franchement réussi.

>>> compétences, rajoutez les talents, capacités passives qui augmentent votre agilité, vos critiques... Et puis voilà. Le problème, c'est que passé les premiers niveaux, il n'y a plus aucun choix à faire. Vous êtes obligé d'upgrader même les sorts pourris dont vous ne vous servirez jamais (sans la possibilité d'améliorer un peu plus les vrais sorts que vous utilisez). Arrivé à la fin du jeu, vous aurez tout débloqué ! Rejouabilité = 0.

Un Pad sinon rien !

À moins d'avoir des doigts de poulpe ou un relais mystique cerveau/clavier, Dungeon Siege III se joue au pad, à cause d'un système de posture (trois aptitudes sur chaque posture) assez ingérable au clavier. Ce n'est pas un truc rédhibitoire en soi, ça annonce juste la couleur, ça donne le ton quoi, ça ME MET JUSTE UN PEU EN ROGNE !

P'tit poucet, p'tit poucet, ne va pas dans la forêt

Le loot. Oui, parlons du loot. Là aussi, on est malheureusement loin du compte. Je passe sur les inepties du genre « y a un menu pour s'équiper et un menu inventaire. WTF ? » ou « l'inventaire est plus grand que la hotte du père Noël », parce que fondamentalement, le menu équipement n'est pas si mal foutu. L'interface est claire, avec un système de comparaison de caractéristiques simple et utile. Vous pouvez acheter des boucles, des gants, des corsets, des amulettes, des épées, des jambières, ou pour le personnage qui nous concerne, des fusils. Le problème ici, c'est qu'on s'intéresse à notre équipement comme on s'intéresse à la botanique norvégienne. Il n'y a aucune panoplie à trouver, aucun craft possible, ni même aucun objet pour lequel on pourrait se dire : « Je vais fesser ta grand-mère avec ça, Lucky ». Si je me souviens bien, je ne suis pas passé acheter un truc chez un marchand avant les cinq heures de jeu ! Faut dire que j'en ai jamais eu trop l'utilité dans les combats, mon perso est plutôt du genre : je fais une roulade comme en GRS au collège (que c'était chiant, bordel !), je tire, roulade, je tire, roulade et j'attends que mon chien et mon compagnon fassent leur part du taf.

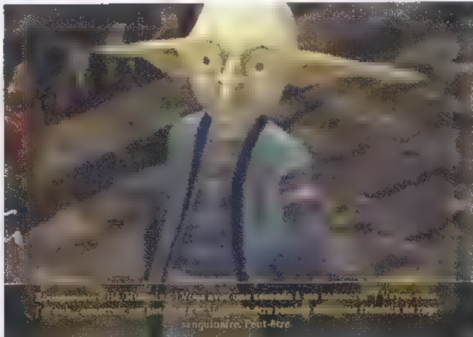
En parlant de compagnon, vous serez en fait très vite rejoint par les trois autres personnages jouables. Vous devrez alors choisir un des trois autres larrons pour vous accompagner, avec la possibilité, que dis-je, le devoir de gérer leurs équipements et compétences.

Quelques bons points

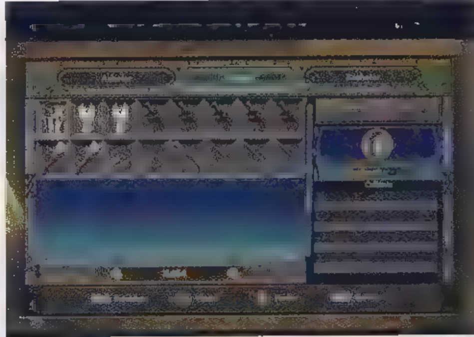
On est super-mal parti tous les deux Francis Michel, non ? J'ai la place d'en rajouter une petite couche ? Non ? Bah, je vous la mets quand même. Dungeon Siege III réussit l'exploit de proposer des maps super-étroites où l'on a peur de se perdre !! Moi, je dis respect ! Il y a bien un petit aperçu de la map à l'écran, mais impossible d'avoir une vue plus large de la région où l'on se trouve, de savoir ce qu'on a visité ou ce qu'on n'a pas visité. Aberrant ! Du coup, on active en permanence la fonction « affiche-moi des points lumineux sur le sol pour me dire où aller parce que je suis un gros noob ». Super ! Alléluia, la minute taillage de string est terminée, les amis. Il ne me reste plus qu'un paragraphe mais



Le menu Équipement est basique, mais au moins, il est clair.



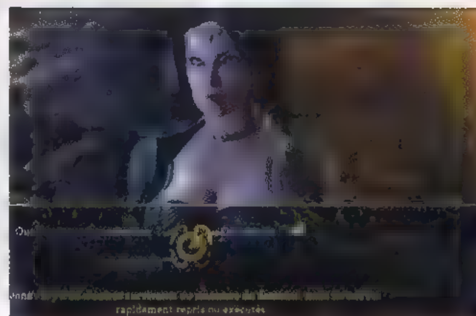
Ce mec-là me fait penser à Deez, mais ne le lui dites surtout pas.



Voilà une boutique qui donne envie d'acheter ! (c'est ironique hein)

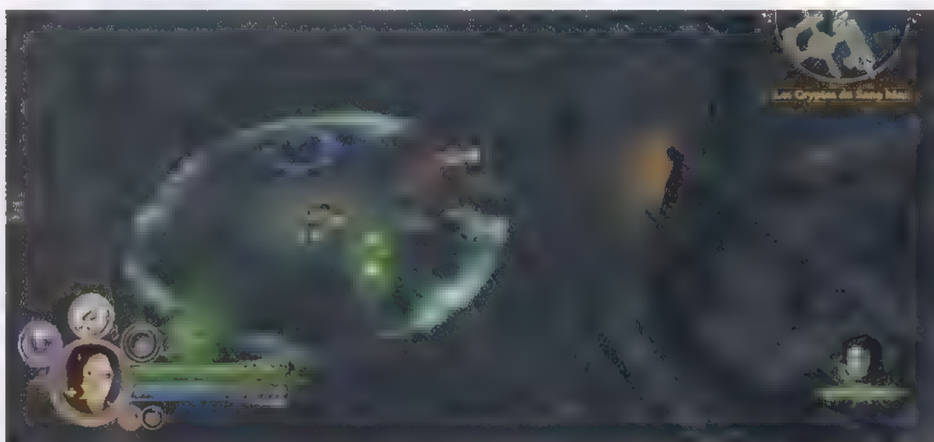






C'est mon chieeennnn noirrrrr ! Mais qu'il est impressionnant, j'en reviens toujours pas !

Cette nana a un accent corse du tonnerre... drôlissime !



Les mini-boss foisonnent tout au long du périple, mais ils sont malheureusement tous un peu faisandés.

L'AVIS DE CYD



Je dois vous avouer que la série Dungeon Siege ne m'a jamais passionné : des sous-Diablo totalement insipides ! Mais avec ce troisième épisode, on touche le fond du fond. Scénario inintéressant, aucune rejouabilité, la montée en puissance de son héros est, pour ainsi dire, inexistante... On choisit entre les compétences les moins pourries et côté équipement, c'est le calme plat. Sans parler du fait que le titre est quasi injouable au clavier et à la souris. Bref, pas plus que Sundin je n'ai été convaincu par ce troisième opus. Aux oubliettes !

ça suffira pour caser tous les bons points d'un jeu qui, soulignons-le, aurait pu être intéressant (typiquement le genre de compliments gratuits qui sert à rien, mais c'est pour les quotas). Techniquement parlant, même si Dungeon Siege III n'est pas une tuerie, ça tient la route. Hormis un peu de clipping, qui aura peut-être même disparu sur les versions commerciales, c'est propre. Les environnements sont jolis et variés : petites forêts bucoliques, petits sentiers escarpés, villages chaleureux, rivières, cimetières, mausolées, montagnes gelées, grottes en tous genres... La ville principale, Stonebridge, avec son petit côté surindustrialisé à la Rise of Legends (un très bon RTS signé Big Huge Games), propose aussi son lot de gueules sympathiques, automates ou gobelins... Autre bon point, les sorts sont tellement peu impressionnants que vous ne risquerez pas de crise d'épilepsie ! Merde, je redeviens méchant, là. Mode Kikoo ON/ Oui Francis Michel, la bande sonore est de qualité, notamment les musiques d'ambiance. Et puis comme je le susurrais déjà au début, toute la partie dialogues est sympa, avec un système à plusieurs entrées censé influencer vos relations avec les autres personnages (vous m'excuserez, j'ai pas terminé le jeu deux fois pour voir l'étendue des possibilités). Mode Kikoo OFF/ Mais vous l'avez compris, tous ces bons points paraissent quand même un peu maigres au vu des gros écueils d'un jeu qui semble avoir été exclusivement pensé pour les consoleux. Ce n'est pas pour ça que le jeu est bon pour eux, mais en tout cas, c'est triste pour une licence qui est née sur PC.

SUNDIN

Un siège pour deux

Dungeon Siege III n'étant pas sorti dans le commerce au moment où je couche ces lignes sur le papier, je ne peux que me référer à mon expérience d'il y a quelques semaines avec Death Pote pour vous parler du multi. Et si je ne nie pas que DS III pourrait gagner un peu de ma sympathie dans un mode coopératif, il y avait quand même quelques problèmes sur lesquels il faudra revenir, comme cette vue trop rapprochée qui fait qu'on se sentait comme un étudiant dans une chambre universitaire dans laquelle se seraient invités cinq ou six démons et gobelins. Si ça en vaut le coup et s'il y a du monde, on essaiera de vous en reparler. Mais ne l'espérez pas trop non plus.

Genre Action
Éditeur THQ
Développeur Volition
Âge conseillé 17+
Site www.redfaction.com
Prix 49 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Core 2 Duo 2 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 320 Mo
Texte & voix en anglais sur la version testée

EN RÉSUMÉ

Armageddon est un TPS qui carbure au diesel ! Il met un temps fou à propulser le joueur dans une action trépidante. Une fois lancés, les plus persévérants y trouveront de quoi passer un bon moment.

PLUS
- Destruction de l'environnement
- Possibilité de reconstruire le décor
- Diversité du panel d'armes

MOINS
- Ennemis peu variés
- Long à démarrer
- Linéaire

VERDICT 14/20

SPÉLÉOLOGUE MARTIEN

Red Faction : Armageddon

Proposer un titre au gameplay très console à un joueur PC, c'est un peu comme servir un mojito sans glace pilée à Lucky. Il le boit, mais il n'y prend pas tout le plaisir qu'il devrait !

Cela fait maintenant dix ans que la série Red Faction a vu le jour ; une petite révolution dans le monde hostile des FPS grâce à un moteur 3D permettant de détruire presque n'importe quel élément du décor. Malheureusement, après un premier épisode réussi, Volition a bu la tasse avec Red Faction 2. En 2009, les développeurs américains décident donc de changer d'angle d'attaque en surfant sur la mode des jeux d'action en vue à la troisième personne avec Guerrilla, pour un résultat plutôt convaincant... Mais pas assez apparemment, puisque Volition nous pond aujourd'hui un opus aux antipodes de son prédécesseur. Exit le monde ouvert de Guerrilla, bienvenue dans les sombres galeries balisées d'Armageddon.

Welcome back

Histoire de ne pas dépayser les fans, Red Faction : Armageddon propose de revenir profiter des terres peu accueillantes de la Planète Rouge. Mars reste donc le théâtre d'opérations dangereuses qui met en scène Darius Mason, fils d'Alec Mason, héros de Guerrilla. Après une mission foireuse dont le but était de mettre la main sur un terroriste nommé Adam Hale, notre cher Darius va se retrouver entrepreneur indépendant.
Et c'est dans des grottes qu'il va, quelques années plus tard, se retrouver face à une situation délicate. Son employeur demande de forer une galerie afin de dégager ce qui ressemble à un vieux puits dans un ancien temple Marauder, puits qui libérera – sans surprise – une forme de race extraterrestre particulièrement hostile. Vous voilà alors seul au fond d'un trou avec pour unique compagnie une horde d'insectes qui vous regarde avec autant d'envie qu'un clodo fixant sa bouteille de villageoise ! Commence alors un périple « couloiresque » où l'on tire sur tout ce qui se présente à portée de flingues, fusils mitrailleurs ou à pompe, lance-grenades et bien d'autres jouets mortels. Le panel d'armes



La surface de Mars est tout aussi accueillante que les galeries souterraines présentes au début du jeu : les insectes sont partout !


La reconstruction du décor s'effectue en quelques secondes.




On a retrouvé le frère caché de Darth Maul, il se planquait sur Mars.

« Armageddon montre son vrai visage dès que le héros arrive à la surface de Mars. »





est assez large, en passant. Outre étriper des ennemis qui bondissent d'une paroi à l'autre pour vous obliger à gâcher quelques munitions, il est possible de s'amuser à casser le décor, la marque de fabrique de la série. Notez que j'ai bien dit « s'amuser », la chose n'ayant en réalité que peu d'intérêt stratégique lors des affrontements. Explosez des bâtiments, des ponts en ferraille et autres pour assouvir votre envie destructrice et avec un peu de chance, noyer vos ennemis sous les débris. Mais pour une fois, on peut tout remettre en place grâce à la technologie de la Nanoforge : pointez votre bras vers l'endroit détruit et il se reformera en quelques secondes sous l'effet d'un halo bleu, ce qui permettra de reconstruire cette échelle ou cet escalier que votre roquette a malencontreusement détruit. Rien de génial, mais utile en temps voulu.

Crescendo

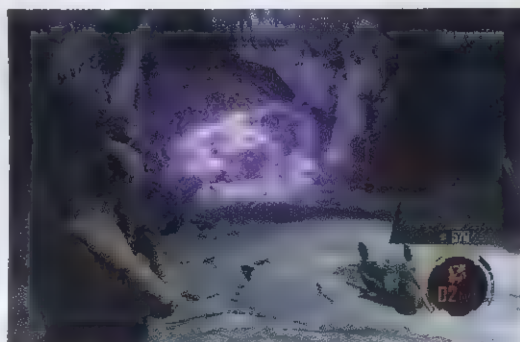
Cet aspect reconstruction apporte un peu d'air frais au titre, mais ne parvient pas à faire oublier la linéarité de l'action malgré les efforts des développeurs pour diversifier les situations : réparation de raffinerie d'eau, escorte de convoi... Cette sensation de claustrophobie reste collée au clavier pendant les premières heures de jeu, et pour cause, les décors et les ennemis manquent cruellement de diversité. Dommage, car avec un peu de patience et quelques heures de jeu, Armageddon montre un autre visage. Quand Darius remonte à la surface de Mars, la suite s'avère nettement plus attirante, avec une action qui monte en puissance et procure davantage de plaisir. C'est d'ailleurs un peu la même chose pour les graphismes, qui semblent étonnamment plus séduisants après notre retour sur la surface de Mars. Quant au multi, il permet de blaster de l'insecte en mode Survivre ou Défendre (WTF ces noms ?) sur diverses maps.

En conclusion, même si Armageddon ne fera pas date en matière de jeu d'action, et malgré son gameplay convenu, ce nouvel épisode n'en reste pas moins agréable après les premières heures de jeu, si on veut bien s'en donner la peine...

CYD

CHACUN SON DARIUS !

Au fil de l'aventure, il est possible de ramasser du métal. Une monnaie d'échange qui permet d'acheter diverses compétences pour personnaliser le héros Darius. Que ce soit une jauge de vie plus importante, la possibilité de réduire le temps de recharge des armes et d'autres choses sympathiques, vous aurez largement de quoi survivre au milieu de créatures hostiles.


Un fusil capable de créer des trous noirs, ça envoie du lourd !


Piloter un robot géant, ça permet d'assouvir son envie de tout péter !



Visuellement, ça envoie du bois !

Genre Course
Éditeur Codemasters
Développeur Codemasters
Âge conseillé 12+
Site www.dirt3game.com
Prix 50 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 6 GHz, 2 Go de Ram carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ
Magnifique, plaisant, accessible, DiRT 3 corrige les errances de son prédécesseur et devient le meilleur compromis arcade/simu à l'heure actuelle. Un grand cru à déguster sans modération.

PLUS
- Visuellement somptueux
- Jouabilité sublime
- Très varié

MOINS
- Courses un peu courtes
- Voix off agaçantes
- Ambiance sonore en retrait

VERDICT 18/20

MAÎTRE DU MONDE

DiRT 3



Je vous l'avoue, en insérant la galette dans le lecteur de mon PC, j'ai flippé, terrifié que j'étais à l'idée de me retrouver une fois de plus face au grand méchant Ken Block. Ce n'est pas qu'on ne t'aime pas, Ken, mais... non, en fait, tu as raison, on ne t'aime pas.

Codemasters nous l'avait promis, DiRT 3 serait moins américanisé que son prédécesseur et plus axé sur les spéciales de vrai rallye comme nous, Européens, les aimons. Pas que l'on se soit ennuyé avec DiRT 2 (18/20 Joystick n°226) mais il faut bien avouer que l'ambiance kéké la praline à moteur qui s'en dégageait avait tout de même réussi à nous irriter par moments. Véritable remise à plat, ce troisième opus sonnerait presque le glas du mode carrière, maintenant réduit à sa plus simple expression. Nos premiers tours de roue se font au sein d'une écurie symbolisée par deux voix off (agaçantes, à force de tutoiement) qui nous serviront de guide tout au long du jeu. Pour le reste, que ce soit la progression dans les différentes épreuves ou le choix des bolides que l'on pilotera, tout se fait de manière quasi automatique, sans que l'on soit réellement sollicité. Et si l'on perd un peu en immersion, on gagne surtout en fluidité d'évolution et en dynamisme, ce qui convient parfaitement à un titre qui fait du plaisir de jeu sa pierre angulaire.

Y'en a là-dedans !

Dans DiRT 3, on avale les kilomètres comme d'autres s'envoient des smarties en visionnant un blockbuster hollywoodien. Le plus beau, c'est que la variété des épreuves empêche toute lassitude. Nous roulerons ainsi au Kenya, en Finlande, en Norvège, dans l'état américain du Michigan, voire à Los Angeles ou même... à Monaco. Vous en voulez encore ? Alors intéressons-nous aux voitures, parmi lesquelles se trouvent des engins de toutes les époques (des années 60 à nos jours) comme l'Audi Quattro Groupe B, la Lancia Delta HF Intégrale, des Mini Cooper, des buggys et autres gros 4x4 bien dodus. Sans oublier les prototypes capables d'atteindre des vitesses surréalistes lors de spéciales marquées par l'absence de co-pilote. Assez courtes et très intenses, les épreuves raviront les fans d'éclectisme en alternant rallye classique, course à plusieurs, duel en un contre un et le fameux gymkhana qui consiste à effectuer des parcours acrobatiques en dérapant au maximum pour engranger des



La ligne de trajectoire, pratique pour débuter.



Ce monstre se conduit sans co-pilote, bon courage !

« DiRT 3 se paie le luxe de défoncer tous ses concurrents en proposant les graphismes les plus impressionnants de l'histoire des jeux de course. »

points. Pas de doute, côté contenu, DiRT 3 arbore l'allure du beau gosse aux muscles saillants fraîchement sorti de la salle de sport.

L'école des champions

Face à une telle débauche de contenu, ceux qui attendaient de voir Codemasters se prendre les pieds dans le tapis vont pouvoir aller se rouler en boule sous une table et pleurer. Car côté jouabilité, les flambeurs britanniques ont encore sorti leurs plus belles cartes. La conduite est fine, précise et mixe habilement l'arcade et la simulation. Une qualité renforcée par les nombreuses aides et niveaux de difficulté, permettant à tout le monde d'y trouver son compte sans jamais avoir l'impression de pratiquer un casual game pour noobs du pilotage. Et vous l'aurez déjà déterminé en jetant un coup d'œil aux captures d'écran, DiRT 3 se paie le luxe de défoncer tous ses concurrents en proposant les graphismes les plus impressionnants de l'histoire des jeux de course. Que ce soit de jour, de nuit, sur la terre, la neige ou lors de spéciales dantesques sous des trombes d'eau, le moteur 3D explose la rétine tout en maintenant un framerate exceptionnel sur des machines pourtant pas bien véloces. Autant de qualités qui font de ce jeu exceptionnel un incontournable à acheter absolument.

YAVIN



Contre toutes attentes, le gymkhana se révèle vraiment fun.





Le jeu manque tout de même de gros virages techniques.



Il faut toujours regarder un objet avant de le manipuler. Du coup, Adrian donne son avis sur tout, parfois vingt fois de suite.





Aaaaaah, la réparation de photocopieuses ! The cliché !

Genre Point & click barbant
Éditeur DTP Entertainment
Développeur Cranberry Production
Âge conseillé 16+ (ça saigne)
Site (allemand) www.blackmirror-game.de
Prix 40 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 2 Go de Ram, carte graphique de l'an 2000
Texte en anglais **& voix** en français

PAS RAISONNABLE

Black Mirror III

Oh ! Vous entendez ça ? [Lucky tend l'oreille] Mais ne serait-ce pas le cataclop du cheval blanc de Bernard Cliché ? Oui… c'est lui ! Le scénariste fou qui pond des histoires sans queue ni tête est de retour !

Et voici le moment que vous attendez tous ! [Roulements de tambour] Le tant convoité trophée de l'Ennui 2011 est décerné à… [Tension extrême dans l'assistance] Black Mirror III ! [Acclamations de foule hystérique] Il coiffe au poteau l'intégrale muette de l'Inspecteur Derrick et succède avec brio à « Un jour je ferai une chaise ! », le spectacle dramatico-marxiste de Willy le dauphin menuisier ! [La caméra se braque sur l'équipe des dév, subjuguée par la joie, voix off] Avec Black Mirror III, Cranberry Production a réussi l'audacieux pari de foudroyer son public d'ennui en quelques secondes seulement ! À peine le jeu était-il installé sur nos machines que tout notre jury s'est instantanément endormi ! Une performance d'autant plus incroyable que cette fois-ci, le président dudit jury, terrassé par le manque de punch de ce jeu hors-norme, s'est noyé dans son bol de soupe. Black Mirror III, un ennui… mortel ! On l'applaudit bien fort !

Trop vieux pour ces conneries

Bon, je suis un peu dur avec ce jeu. Certes son interface n'est pas de première fraîcheur, et d'accord, sa bande-son semble avoir été écrite par un compositeur de musique d'ascenseur dément, mais bon… C'est comme ça depuis le début de la série. Et dans le fond, Black Mirror, c'était pas mal du tout. Mystérieux à souhait, il avait vraiment une bonne ambiance. Black Mirror II, c'était déjà plus limite. On sentait que les développeurs, à court d'idées, commençaient à perdre le contrôle du truc. Mais là… imaginez-vous un polar fantastique, avec la pluie anglaise qui va bien, des meurtres inexpliqués, des malédictions ancestrales, des fantômes fluo, des cerbères infernaux, une famille damnée, des espions papaux, des pièges à ours mortels, des flics culbuteurs de serveuses déprimées, des beignets et un bon village consanguin… Pas de doute, Cranberry nous a sorti l'artillerie lourde et n'a oublié aucun cliché, pas même la classique énigme qui consiste à réparer la photocopieuse de la police ; tous les polars-aventure ratés nous la ressortent. Vous l'aurez donc compris, après avoir transformé Plus Belle la Vie en un feuilleton mystico-policier, Bernard Cliché, l'enfant chéri de la ménagère sans imagination, vient de signer un nouveau chef-d'œuvre !

LUCKY

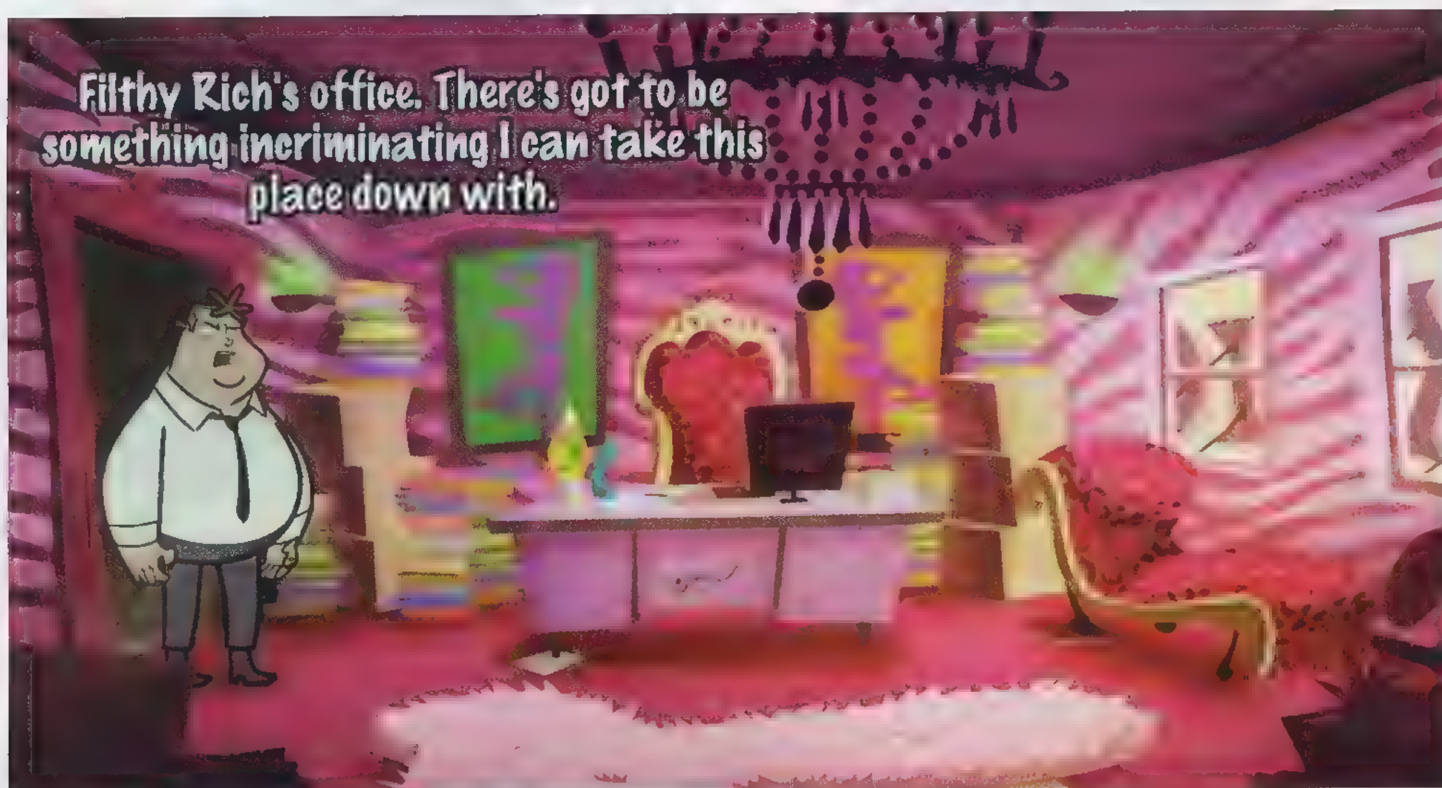
EN RÉSUMÉ

Black Mirror III est un point & click sans imagination qui ravira les femmes au foyer qui n'ont rien dans leur vie, les chiens savants et tous ceux qui n'ont pas touché à The Next BIG Thing.

PLUS
- C'est long
- On joue le « méchant »

MOINS
- C'est longuet
- Cousu de fils blancs
- Réalisation désuète

VERDICT 08/20



La scène dans l'arrière-boutique du Sex-Shop est une des meilleures. Admirez-moi ce tapis de très bon goût !

Genre Aventure
Éditeur Telltale Games
Développeur Straandlooper Animation
Âge conseillé 16+
Site www.thehectorfiles.com
Prix 10 dollars (environ 7 euros)
Sortie Disponible
Configuration recommandée Un PC de 2005
Texte & voix en anglais

POINT & CLICK QUI TACHE

Hector : Episode 1 – We Negotiate With Terrorists

Au diable Sam & Max ! Au diable Wallace & Gromit ! Vive Hector, nouveau héros des studios Telltale, un détective crade et vulgaire... mais fichtrement perspicace !

Hector est alcoolique. Il est un peu violent. Et bedonnant. Il est aussi cynique comme personne, il sent le moisi et insulte tout le monde tout le temps. Mais merde, ce mec-là est aussi un inspecteur incroyable, incorruptible, implacable ! Alors quand un dangereux terroriste liquide un à un les négociateurs qui essaient de le convaincre de relâcher ses otages, il n'y a qu'Hector qui puisse sauver la situation. Le hic, c'est que ce cher détective croupit dans une cellule du commissariat, à moitié nu, enfermé à double tour. Il a trop bu hier soir, il en pète, mais il doit sortir ! Comment ? En forçant la serrure avec ce trombone par exemple ! Reste à fabriquer une épuisette avec ce préservatif usagé et ce lacet de chaussure... (!) Amis poètes, vous qui, comme Stéphane Bern, pensiez que les princesses ne vont jamais aux toilettes, vous allez vous régaler.

Hector Burné

« Ces mecs-là sont des ***** de dialoguistes, Sundin », voilà ce que me dit Lucky au moins sept ou huit fois par an depuis plusieurs années, après avoir testé un énième Telltale Games. À vrai dire, Hector a été développé par les Irlandais de Straandlooper Animation pour iPhone et iPod Touch, Telltale s'est contenté de réaliser le portage PC. Faut dire que ce Hector ne déroge en rien aux règles imposées par le studio américain : un gameplay super-basique (on cherche un objet dans le décor, puis on l'utilise sur un autre élément du décor), des personnages totalement barrés (un clochard obsédé sexuel, des ados accros aux bonbons mentholés...) et des dialogues ubuesques. Toute la puissance du titre réside dans ce dernier point : certaines tirades sont tout simplement magiques. C'est piquant, c'est gras, c'est crade, c'est drôle ! Précisons quand même qu'une bonne maîtrise de l'anglais est nécessaire pour comprendre toutes les « subtilités » de la chose. Seul regret concernant ce premier épisode, mais non des moindres : la durée de vie, ridicule, qui se résume à deux ou trois heures de jeu. Même pour 7 euros, et pour parler comme Hector, ça fait mal au cul !

SUNDIN

EN RÉSUMÉ

Telltale édite du Telltale : des dialogues inspirés, un personnage principal haut en couleur et des situations abracadabrantes. On regrette quand même, amèrement, que cette première enquête soit si courte.

PLUS
- Dialogues excellents
- Hector, ce malade !
- Prise en main immédiate
- Difficulté bien calibrée

MOINS
- Trop court
- Deux-trois dialogues longuets

VERDICT 14/20



Vous pourrez gérer votre progression en jeu via le sanctuaire, sorte de QG pour héros.

Genre Act on/aventure
Éditeur Microsoft Game Studios
Développeur Lionhead Studios
Âge conseillé 10+
Site www.lionhead.com/Fable/Fabiel ,
Prix 40 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 2 Go de Ram, Nvidia 7600 ou ATI HD2600 256 Mo
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ

Les amateurs de belles histoires et d'univers kikoo accueilleront cette nouvelle fable avec plaisir. Quant aux autres, soyez prévenus : l'aspect RPG est ici réduit à sa plus simple expression.

PLUS
- Visuellement très réussi
- Des quêtes originales
- Et bourrées d'humour

MOINS
- Difficulté proche du néant
- Un côté RPG superficiel
- Framerate capricieux

VERDICT 13/20

AFFENFION À LA FABLE BASSE !

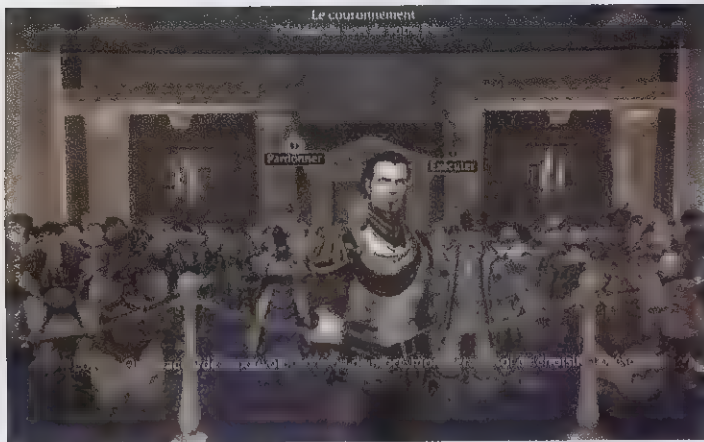
Fable III

Lucky est parti pour Los Angeles, Sundin insulte les développeurs de Dungeon Siege III en roumain, et moi, j'agonise depuis une heure devant ces deux lignes d'introduction. Vous n'auriez pas une idée de rime qui colle avec Fable III, des fois ?

Voilà cinq heures que j'arpente les régions de l'Albion, et j'entends encore résonner dans mon cortex les paroles dithyrambiques de Sundin alors qu'il me tendait la petite boîte plastique qu'il venait de recevoir : « Mais tu verras, Fable III, c'est génial ! L'univers est incroyable ! Tu peux faire la cuisine, te marier, lancer une balle pour faire courir ton chien ! Tu as un chien, Kracou ! Tu te rends compte ! Un chien !!! ». Devant un tel déferlement d'espoir, comment lui avouer... Comment lui faire comprendre qu'après avoir passé cinq heures sur ce jeu qui semblait si prometteur, je m'ennuie autant qu'un bikini resté dans la penderie par une belle journée ensoleillée. C'est vrai que le titre de Lionhead flatte la rétine, surtout si l'on passe en mode 3D... Mais que c'est linéaire, que c'est mou ! De deux choses l'une : soit la portée de cette œuvre molynesque m'a complètement échappé, soit l'abus de boissons sud-américaines a fini par avoir raison des dernières cellules grises de notre insatiable gamer roux, et il a aujourd'hui la clairvoyance d'une poule morte. Évidemment, je pourrais aisément opérer une translation vers son bureau pour tirer ça au clair, mais connaissant sa mauvaise foi légendaire... Non. Je vais plutôt me tourner vers la personne des situations d'urgence, celle que l'on appelle quand il n'y a plus aucun espoir : Robert, le vigile du premier. Il est sympa, offre le café, et est toujours de bon conseil !

Quatre étages plus tard

« Bon, Robert ! J'suis dans la boue radioactive jusqu'aux oreilles. J'ai un RPG à tester, là, Fable III... Sundin me dit que c'est génial, mais... » « STOP ! Je t'arrête tout de suite, mon bon Kracou ! Si tu commences en considérant Fable III comme un RPG, tu vas droit dans le mur ! Regarde la progression de ton personnage : elle se résume à rassembler quelques atours, apprendre un nouveau sort de temps à autre, et c'est tout. Même chose pour la notion de choix : être bon ou mauvais, roter à la gueule des gens, ou leur chanter une berceuse, tout cela n'aura aucune véritable



Une fois le trône de l'Albion conquis, il faudra juger l'ex-dictateur pour ses crimes.



Les interactions avec les PNJ seront toujours aussi superficielles.

« Mais c'est cela, Fable : une belle histoire, agrémentée de quelques artifices originaux, et c'est tout, il ne faut pas chercher plus loin. »

conséquence sur le jeu, si ce n'est quelques vagues changements esthétiques sur tes armes : un halo bleuté sur la garde de ton épée si tu es du genre sympa, ou de petites flammèches si tu considères que la vie d'autrui ne vaut pas plus qu'une tranche de bacon. Et je ne te parle même pas des combats : ils sont d'une telle facilité qu'un gamin de quatre ans pourrait en venir à bout une main dans le dos. Non sincèrement, côté RPG, Fable III ne vaut même pas le plastique du DVD sur lequel il a été gravé. En fait, et c'est d'ailleurs un problème récurrent avec la série, pour l'apprécier, il faut accepter de se laisser guider par l'histoire qui nous est contée sans trop se poser de questions. »

Histoire de fables IIII

« On commence alors à profiter d'une ambiance très particulière qui oscille entre humour déjanté et scènes particulièrement dramatiques : un jour, on nous demande de nous déguiser en poulet pour convaincre une bande de gallinacés en fuite de revenir au bercail, et le lendemain, il s'agira de choisir qui sera épargné, entre notre dulcinée et un parterre d'innocents paysans. On découvre également ce côté parc d'attractions propre à la série : le fait de pouvoir à tout moment danser avec un PNJ pour le séduire, acheter des maisons pour les louer ensuite, ou devenir apprenti forgeron pour se faire un peu d'argent. Alors évidemment, tout cela reste extrêmement superficiel, et une fois l'intrigue menée à son terme, ma foi, il n'y aura plus grand-chose à en tirer. Mais c'est cela, Fable : une belle histoire, agrémentée de quelques artifices originaux, et c'est tout, il ne faut pas chercher plus loin. Allez, retourne bosser maintenant, et pense à ce que je viens de te dire. » Et c'est vrai : armé des conseils de mon ami Robert, j'ai terminé l'aventure avec un peu plus d'enthousiasme que je ne l'avais commencé. Toutefois, on ne m'ôtera pas de l'esprit que le titre de Lionhead aurait pu creuser un peu plus son gameplay, plutôt que de tout miser, une fois de plus, sur une expérience certes originale, mais finalement très limitée sur le fond.

KRACOUKAS

DU ROUAGE GRIPPÉ DANS L'AIR

Si Fable III est beau, il est aussi très mal optimisé. Testé sur deux machines très différentes (Core 2 duo 3 GHz et GTX560Ti d'un côté, Quad Core 2 GHz et HD4850 de l'autre), et à réglages équivalents, le jeu affichait à chaque fois une fluidité qui oscillait entre le très confortable, et le proprement inacceptable. Je vous conseille de prier très fort pour qu'un patch vienne rapidement corriger la chose.



Avec un peu de motivation, vous pourrez racheter tout l'Albion.


Les combats se résument à spammer des sorts de zones.



Les espèces disponibles sur le marché varient selon la région du parc, comme ses ours polaires exclusifs au Grand Nord.

Genre Gestion
Éditeur City interactive
Développeur B-Alive
Âge conseillé 3+
Site http://wildlifepark.deepsilver.de
Prix 30 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 3 GHz, 1 Go de Ram et une carte vidéo qui tienne la route.
Texte en français **& voix** en anglais

LE JEU QUI SENT LE FAUVE

Wildlife Park 3

... et à votre droite, voilà Deez, notre dernière acquisition, un superbe suricate nain. Là, il est un peu bougon car nous l'avons fait stériliser hier, il devenait intenable.

Ne connaissant pas la série des Wildlife Park, la mention « City Interactive » en bas à droite de la boîte m'avait fait craindre le pire. Ainsi, cette galette venait tout droit de la plus grande réserve naturelle de jeux low cost du monde. Heureusement, un petit tour sur la toile m'apprit que les Wildlife Park étaient plutôt bien accueillis, et une journée de jeu plus tard, je comprenais un peu pourquoi. Centré, vous l'aurez compris, autour de la gestion d'un parc animalier, le Tycoon teuton de B-Alive propose une variété de missions consistante, et un nombre très correct d'espèces animales, ayant chacune leurs exigences en termes de régime alimentaire, d'hygiène, de dureté du sol, de sécurité, de température, et d'espace pour se sentir bien et s'agiter frénétiquement les unes contre les autres.

Le client, cet idiot bipolaire

Évidemment, les plus difficiles à contenter sont les carnivores et les grands animaux (dans les missions de haut niveau, on ressuscite même des mammouths). Tout cela est fort complet, bien qu'un peu répétitif à la longue. Cette gestion de pensionnaires se double d'une gestion économique du parc, et c'est là que ça coince un peu. Pour garder l'entreprise à flot, il faut vendre des places, des boissons et des snacks à des clients très binaires dans leurs réactions. Que le billet soit un nano centime au-dessus du prix conseillé, et plus personne n'entre : un système aussi souple qu'une barre à mine. En outre, les visiteurs sont de vrais squatteurs qu'il faut foutre dehors manuellement pour laisser la place à d'autres. Ne le comprenant pas au début, j'ai gardé six mois les 15 mêmes gus dans mon zoo, criant à mon écran : « Mais barrez-vous, merde ! » Franchement, les développeurs auraient pu l'automatiser. En dehors de ça, Wildlife Park 3 reste une bonne petite simulation des familles avec son credo écologique en toile de fond. Il devrait satisfaire la soif de connaissance de votre petit cousin fan de gnous, même si l'ergonomie du bidule risque de le rebuter au départ.

SAVONFOU

EN RÉSUMÉ

En dépit d'une navigation entre les menus peu intuitive, et d'une gestion économique un peu bâclée, Wildlife Park 3 ravira les petits qui aiment voir des guépards s'accoupler dans un enclos.

PLUS
- La gestion du bien-être des animaux
- Le nombre et la variété des missions
- Enfin un jeu pour zoophile

MOINS
- Pas très beau
- Gestion économique pas souple
- La navigation entre les menus

VERDICT 13/20



La première création des chantiers navals Savonfou.





Les saisons changent au fil de l'histoire.

Genre Action Aventure
Éditeur bitComposer Games
Développeur Ice Pick Lodge
Âge conseillé 13+
Site –
Prix 20 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 3 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 128 Mo
Texte & voix en français

LSD VENDU SÉPARÉMENT

Cargo! : The Quest for Gravity

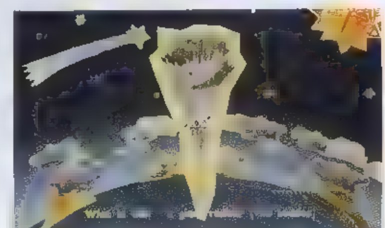
Le plus compliqué avec Cargo!, c'est d'en expliquer le concept sans passer pour un fou. Sundin me l'a donc confié en disant : « Ça paraîtra plus logique si c'est toi. »

Si vous apprenez mon incarcération dans les journaux, vous saurez que c'est à cause de la phrase que je m'apprête à écrire : ce que j'aime le plus dans Cargo!, c'est donner des coups de pieds à des bébés nus. Après le déjà très étrange The Void, les Slaves d'Ice Pick Lodge apportent une preuve supplémentaire de leurs désordres mentaux, même si personne ne le leur avait demandé. Dans le monde de Cargo!, les Dieux ont décidé de passer un grand coup de balai en supprimant la gravité. Les terres disloquées flottent dans l'atmosphère. Vous êtes Flawkes, une ingénieure qui vient se crasher en livrant du matériel sur l'île-laboratoire des Dieux. Coincée sur l'archipel des Dieux, vous allez maintenant essayer de redonner un peu de poids au monde. Le jeu s'articule autour d'une substance, le FUN, généré par les Buddies, des étranges bébés à tête d'adultes chauves. Il s'agit de les amuser de diverses manières : en leur bottant le cul, en les faisant danser, ou en les tractant derrière un véhicule. Ce FUN permet d'acheter des éléments destinés à la fabrication d'improbables engins (du sous-marin en bois à l'hélicoptère passant par l'iceberg tuné). Ces... choses sont essentielles pour mener à bien diverses missions destinées à ramener des morceaux de la planète depuis la troposphère.

Sado-marteau

Le crafting de véhicule est peu intuitif au début, mais une fois assimilé, on peut lâcher les chevaux de notre imagination. Impossible cependant de faire plus loufoque que l'univers qui nous entoure, si bien que les mots me manquent... tellement... J'en suis donc piteusement réduit à vous renvoyer aux screenshots de cette page. Ce qui est dommage, c'est qu'en dehors de la conception de moyens de locomotion, on passe un peu son temps à faire les mêmes pitreries simplistes pour distraire les Buddies. Cela use assez vite l'indulgence que nous inspire la fraîcheur de l'univers à la Salvador Dali. Un jeu à réserver à ceux qui ont gardé leur âme d'enfant, ou leur stock de LSD d'adolescent (ndSundin : je savais que ce jeu était pour toi. Perso, j'ai rien compris !).

SAVONFOU



10 000 FUN l'iceberg géant ? C'est donné.

EN RÉSUMÉ

C'est indéniable, Cargo! dispose d'un univers attachant et original. La création de véhicule est également sympathique, mais la lassitude et l'overdose de délire guettent le joueur au bout de quelques heures.

PLUS
- Un monde très original
- Le crafting de véhicule
- Botter des culs de bébé, mon rêve.

MOINS
- Facile
- Répétitif
- Le trop est l'ennemi du bien

VERDICT 13/20



Pas de problème, je vous prends tous avec une main dans le dos !

Genre Action/Plateformes
Éditeur Alientrap Games Inc
Développeur Alientrap Games Inc
Âge conseillé 12 +
Site www.capsizedgame.com
Prix 10 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 1.5 Go de Ram, carte compatible DirectX 9.0c
Texte en anglais **& voix** -

EN RÉSUMÉ

Capsized n'est pas un jeu indépendant qui marquera les esprits. On aurait peut-être tort de le bouder pour son contenu certes un peu chiche et passer à côté d'un univers à la fois enchanteur et explosif.

PLUS
- Son univers (impitoyableeeuh)
- Une action nerveuse
- Sa campagne assez difficile

MOINS
- Un gameplay perfectible
- Court
- Des modes alternatifs sans intérêt

VERDICT 12/20

VIRE DE MA PLANÈTE !

Capsized

C'est dans les vieux pots qu'on fait la meilleure soupe. Alientrap l'a bien compris et nous sort son petit jeu indé d'action/plateforme en 2D avec un doux fumet old school.

C'est dur d'être astronaute dans le jeu vidéo. Les études affirment qu'un gus sur deux finira crashé sur une planète avec 90% de chances de trouver une peuplade hostile. Dans Capsized, tous les facteurs de poisse sont réunis et voilà notre petit bonhomme en combinaison et ses camarades d'infortune coincés sur un gros caillou aux décors pastel, jolis et variés qui plus est. La petite troupe serait bien restée pour profiter également de la musique posant une atmosphère fantasmagorique, mais il s'avère qu'ici, nos hôtes ne sont pas là pour donner un concerto extraterrestre... Alors comment faire comprendre à ces ennemis notre version de la diplomatie ? En leur explosant la tête, mon colonel ! Voilà qui tombe à pic, nos armes se sont dispersées un peu partout sur la planète avant le crash. On en dénombre une petite dizaine (mitraillette, lance-roquettes, générateur de vortex...), chacune utile en son temps et plus ou moins efficace contre certains ennemis (il faudra découvrir lesquels nous-mêmes).

Mais que fait Ripley ?!

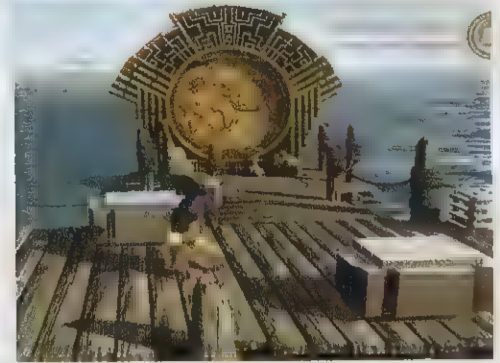
En partant de ça, il va falloir apprendre à maîtriser ces différentes pétoires futuristes et les combiner avec les autres gadgets disponibles. Jetpack, grappin, propulsion, autant dire qu'il y a de quoi faire, et qu'une bonne dose de courage est requise pour avancer dans le périple. Combien de fois me suis-je retrouvé à rester coincé contre un mur, grappin à la main, trop occupé à tirer sur mes assaillants pour lâcher prise et me replacer... Ce n'est malheureusement pas la courte campagne et ses objectifs peu variés qui nous laisseront le temps de nous perfectionner. En outre, on prolongera difficilement l'expérience sur les modes deathmatch, survival et duel, sans grand intérêt. Enfin, à dix petits euros, on s'accorde quand même à penser que Capsized vaut le coup d'œil, au moins pour son atmosphère si particulière et son gameplay old school, mais pas plus.

YSESEN



Franchement, Jack Sparrow est déjà insupportable à la base. Comment pourrait-il en être autrement à la sauce Lego ?





C'est à Port-Royal que l'on choisit le chapitre voulu.

Genre Action
Éditeur Disney Interactive
Développeur Traveller's Tale
Âge conseillé 7+
Site /www.disney.fr/pirates-des-caraibes/boutique/jeu-video/lego_pirates_360.jsp
Prix 20 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée 1.8 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 128 Mo
Texte en français **& voix** –

ILS ONT REPRIS LEUR RECETTE ! PIRATES !

Lego Pirates des Caraïbes : le Jeu Vidéo

Comme vous le savez, nous sommes une rédaction de boit-sans-soif. Se voir attribuer le test d'un jeu avec des pirates dedans est donc une forme de consécration. Enfin, je croyais.

Les jeux Lego sont tellement mignons… avec leurs petits bonshommes jaunes si attachants qui s'éparpillent en morceaux quand on les touche. Tellement drôles quand ils nous font revisiter des sagas cinématographiques d'une façon incomparable. Après Indiana Jones ou Harry Potter, les Legos tellement mignons et drôles s'attaquent à Pirates des Caraïbes. Les quatre films sont là, y compris le tout dernier à peine sorti dans les salles. Et Jack Sparrow, il est tellement mignon et drôle en Lego que… que… Bon, désolé, je ne supporte pas les niaiseries. Va falloir que ça sorte. Je ne comprendrai jamais l'engouement autour des jeux Lego. Pour commencer, y'a des cinématiques hyperlongues qu'on ne peut pas zapper. Déjà que les films Pirates des Caraïbes ne sont pas hilarants, je vous laisse imaginer ce que ça donne avec des dialogues sous forme de borborygmes et sans le charme de Keira Knightley pour se rincer l'œil.

Un corsaire dans un corps sain

Sinon, le jeu rame. Sans déc', on incarne un Lego sur un bateau en Lego, lui-même sur une mer en Lego… et ça rame. À partir de là, je crois que bon… comme dirait un footballeur pro. On m'a assuré par ailleurs que c'était, comme d'habitude du reste, vraiment plus drôle en coop. Le truc, c'est que personne n'a daigné jouer avec moi. Ma copine préfère tenter un speed-run sur Portal 2 et je ne vais pas lui reprocher d'avoir bon goût. Bon, allez, je vais être sympa et balancer quelques points positifs. Par exemple en disant que ce jeu n'est pas du tout une escroquerie. À raison de quatre niveaux par long-métrage, on obtient une aventure plutôt longue, avec des tonnes de personnages à débloquer et de trésors à découvrir. Le tout est en plus vendu à un prix des plus accessibles (20 euros). Ce qui me fait dire, malgré l'indifférence folle que ces séries suscitent habituellement chez moi, que ce Lego Pirates des Caraïbes n'est pas si bachi-bouzouk que ça.

DEEZ

EN RÉSUMÉ

Aucune surprise avec ce Lego : Pirates des Caraïbes, qui se situe dans la droite lignée des autres jeux de la franchise. Si le genre vous amuse et que vous avez un billet de 20 euros inutile, foncez !

PLUS
- Le prix
- Y'a du contenu
- Sympa en coop' y paraît

MOINS
- Pas très drôle quand même
- Mais… mais… mais ça rame !
- Lego Harry Potter 2 arrive…

VERDICT 12/20



Le seul mode multi inédit de WF&S donne à chaque joueur une petite escouade d'IA à gérer en plus de son héros. Hélas, ces bots sont idiots et criblés de bugs. Pas fameux.

Genre RPG
Éditeur Paradox Interactive
Développeur TaleWorlds
Âge conseillé 16+
Site www.taleworlds.com
Prix 15 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée 2,1 GHz, 2 Go de Ram, carte graphique 128 Mo
Texte & voix en français

AU GIBET LES POLONAIS !

Mount & Blade With Fire & Sword

Les archers ici, les mousquets là-bas ! Montez les échelles et chargez les canons ! Allez tas de feignasses... À la mort ! À la guerre ! Il ne va pas se prendre tout seul, ce château !

Quand j'étais gosse, je n'imaginais pas une seule seconde que les jeux, ces choses magiques pleines de dragons cuirassés et de princesses à sauver, puissent être codés par des gens ; trop merveilleux ! Le jeu paraît dur ? Y aurait-il un problème ? Impossible puisque les jeux sont magiques ! Si l'erreur est humaine et que les jeux ne sont pas humains, ils ne buguent pas, donc c'est forcément moi qui suis mauvais. CQFD. Comme vous pouvez le voir, j'étais niais et affublé du sens critique d'un plat de lasagnes. Je n'imaginais pas que quelqu'un puisse me vendre un jeu pondu à l'arrache pour m'extorquer de l'argent. Pourtant après quelques heures passées sur Mount & Blade With Fire & Sword, j'eus la désagréable impression d'être pris pour un gros faisan. Ma déception fut d'autant plus grande que je fais partie des plus fervents fanatiques de Warband. Ce jeu sent l'arnaque, aussi pour vous le présenter, j'ai fait appel au prince des marchands de tapis made in France : Pierre Bellemarre.

Pierre, à toi

« Et ouiiii Lucky, nous vous proposons aujourd'hui le fameux Mount & Blade With Fire & Sword, troisième jeu du studio turc TaleWorlds, add-on stand-alone du non moins fameux Mount & Blade Warband. Un produit exceeeeeeptionnel vendu au prix dérisoire de 15 euros sur Steam dans lequel... » En fait, tu me fatigues, Pierre, va jouer sur l'autoroute. Pour faire court : ce jeu est le portage payant d'un mod M&B sur Warband. Voilà. En 2009, cette campagne a connu un franc succès en Europe de l'Est, du coup, le studio a décidé d'embaucher les moddeurs pour en faire un jeu complet... payant. C'est décevant. D'autant que les bugs inhérents à Warband sont tous là au grand complet, et traînent avec eux leur cortège de frustration, à savoir : une interface très artisanale, une traduction ciselée à la hache et des IA idiotes à souhait. Warband avait apporté un multi et un nouveau moteur à Mount & Blade, WF&S n'apporte qu'un gameplay typé Warband avec des armes à feu.

Pot-pourri

Il faudrait que je sois d'une mauvaise foi toute Sundinesque pour résumer

EN RÉSUMÉ

Portage payant d'un mod à succès très axé RPG (disponible sur le net), With Fire & Sword n'est pas le Mount & Blade 3 que le monde attendait, mais un Warband bis qui ne surclasse aucunement les mods du genre.

PLUS
- Plus de RPG et de diplomatie
- 15 euros

MOINS
- Que des idées déjà vues
- Un mod payant
- Aucune amélioration technique

VERDICT 10/20


Comment as-tu pu faire un enfant à ma femme ? Elle déteste les barbus !


Avant de vous faire attaquer sur la map, vous pouvez désormais vous protéger avec des chariots.

« Le seul gros défaut de With Fire & Sword, c'est finalement de ne rien proposer de plus que les mods gratuits. »

WF&S à si peu de chose. Le gameplay du jeu est clairement plus profond que ça. Désormais, vous pouvez construire près d'une dizaine de bâtiments dans vos villes, pour booster les impôts ou améliorer vos troupes (dont vos compagnons), et louer les services de tout un tas de conseillers militaires ou administratifs. Sur les plus obscurs forums à trolls de la toile, la rumeur prétend qu'un seigneur marié à une noble dame peut construire son propre château. J'aurais volontiers confirmé l'info mais Cupidon a fait sa feignasse, et tout seigneur de guerre que je sois, j'ai eu grand peine à séduire mieux qu'une paysanne puante et crottée. Mais bref ! Plus que jamais, l'argent est le nerf de la guerre (et les tournois ne sont pas là pour vous renflouer !). Les armes à feu demandent de moins bourriner sur les combats pour éviter les morts à tout prix. En effet, recruter des troupes un peu aguerries est vite plus onéreux qu'une soirée au chilien, et entretenir une armée est plus ruineux que de construire un Puy du Fou au rabais à côté de Disneyland. Le problème ici, c'est que toutes les petites améliorations de ce jeu sont noyées dans les bases vétustes de ses aînés. Comme l'aspect bac à sable de la série M&B est toujours là, il m'aura fallu presque 20 heures de guerres pour réaliser que WF&S cache une vraie storyline, avec des missions scriptées, des trahisons scénarisées et tout le toutim. C'est dingue. Et pourtant, ces seigneurs imbéciles continuent à me proposer toutes les deux minutes de perdre mon temps en quêtes absurdes comme jouer les facteurs ou tabasser du pécore pour quelques vaches. Petit à petit, j'ai pris grand plaisir à me mêler aux petites magouilles politiques de cette vieille Europe. En fait, WF&S compile quelques-unes des meilleures idées de la communauté Warband. Il emprunte au mods Diplomacy, à 1257 AD et j'en passe, pour offrir un jeu plus axé politique et économie tout en durcissant la partie combat. De fait, je ne peux pas dire que WF&S m'a déplu ; pas du tout. Son seul défaut, c'est finalement de ne rien proposer de plus que les mods gratuits. Êtes-vous prêt à payer pour une refonte d'un mod de 2009 sans gameplay ajouté ?

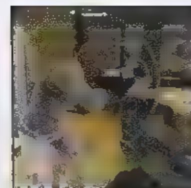
LUCKY

PLUS DE CHARBON !

Sur n'importe quel Mount & Blade, la puissance de votre machine peut directement influer sur la difficulté du jeu. Plus votre machine est bourrine, plus vous pourrez afficher de soldats durant un combat. Durant une défense de siège, je vous le donne en mille : défendre à 60 contre 300 sur un gros PC, c'est possible, mais défendre à 26 contre 4, cherchez pas, c'est mort. Moralité : le bon PC est de rigueur !


Embauchez des artisans dans vos villes pour qu'ils vous créent des items uniques. Ils sont aléatoires et hors de prix !


Les assauts, c'est le foutoir. Prévoyez un PC puissant.



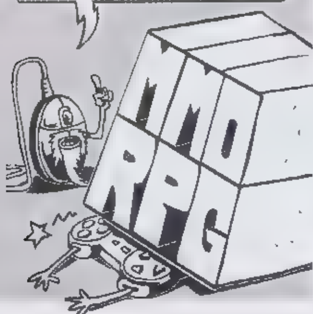
NEWS 82
Shua vous raconte l'incroyable histoire du futur Counter-Strike 2. Un récit poignant avec des hommes en uniforme.

Édito

PAR LUCKY

PC forever

Consoleux maudits ! Apôtres du pad, joueurs dilettantes qui vous croyez compétitifs vautrés dans vos sofas moelleux ! Vous avez su vous attirer les faveurs des dieux du marché en achetant tout et n'importe quoi à prix d'or. Vous nous avez pris les FPS pour en faire de piètres Duck Hunt, et pourtant je vous le dis : jamais vous n'aurez le MMORPG ! Certes il y eut des FFXI ou des DC Universe Online... Mais si l'explosion du MMO sur console, prédite depuis Mathusalem, tarde à venir, c'est qu'elle n'arrivera jamais. Vous savez pourquoi ? Parce qu'aujourd'hui, un MMO populaire vit plus longtemps qu'une console. Lineage a 13 ans. Imaginez qu'il soit sorti sur console, il tournerait sur PS1 ou sur Nintendo 64. Et encore, si l'on estime qu'il faut quatre ans de développement en amont pour sortir un MMORPG, en 1998, Lineage n'aurait pas pu sortir sur ces machines à moins de disposer dès 1994 d'un kit de développement. Il serait donc, au mieux, sorti sur Super Nintendo (qui avait un modem). En 13 ans, bien des machines eurent le temps de faire battre les cœurs et de les ennuyer, de naître et mourir...
Et au milieu de tout ça, il y avait le PC. Il vous survivra à toutes les machines, et vous ne lui prendrez jamais le MMORPG !





Business Opération opposition Carte Bleue !

Le casse du siècle

Quand la PS3 est arrivée sur le marché, Sony la prétendait inviolable. Aussi, tout ce que la planète compte de petits piratins et de hacker est allé se casser les dents sur ses défenses (2006, l'âge d'or de la chirurgie dentaire !).
Mais de même que Franc Morris est venu à bout d'Alcatraz et que DiCaprio a coulé le Titanic, fin 2010, GeoHot a vaincu la PS3. Sony est furieux, ses employés paniqués courent en agitant les bras et son action en bourse s'effondre. Acculée et incapable de colmater les fuites, la firme japonaise lâche les chiens de guerre et intente un procès à Mr Hotz. Très vite, les avocats nippons musellent le jeune homme en l'interdisant de « nuire à Sony ». Affaire classée ? Non ! Le coup de Trafalgar arrive le 20 avril, quand le Playstation Network tombe. Le service en ligne de la console subit une attaque d'une ampleur proprement impensable, durant laquelle les données de quelque 100 millions de comptes (dont le mien) sont volées, numéros de cartes bancaires compris. Les gouvernements et le FBI s'en mêlent, des avocats canadiens réclament déjà un milliard de dollars. Pour Sony, c'est le scénario catastrophe. Son image est traînée dans la boue, ses finances sont über lourdement plombées et le PSN est fermé pour un mois. Et alors que la firme, en pleine débâcle, essaie de faire bonne figure à ses actionnaires et aux investisseurs tiers du PSN qui se scandalisent de perdre des millions, c'est à SoE de subir une attaque. Durant une semaine, tous les MMO estampillés Sony sont indisponibles, et là encore, des données personnelles (dont les miennes) ont été volées. Ces attaques sont revendiquées par le groupe Anonymous, qui dit avoir agi « pour soutenir GeoHot ». En effet, le hack porterait la signature « Nous sommes Légion » qui est une bride de la festive devise du mouvement : « Nous sommes Anonymous. Nous sommes Légion. Nous ne pardonnons pas. Nous n'oublions pas. Préparez-vous ». Seulement voilà, les « représentants » d'Anonymous nient avoir orchestré le vol de CB, du coup, il est impossible de savoir dans quelles mains ont échoué ces précieuses données bancaires. Si vous voulez mon avis, ne guettez pas trop les patchs de DC Universe Online, Sony va avoir d'autres chats à fouetter, et pour longtemps. Je vais peut-être me mettre à vendre des fouets d'ailleurs.

> « Nous sommes Anonymous. Nous sommes Légion. Nous ne pardonnons pas. Nous n'oublions pas. »







Valve ■ J'ai dit pas de baskets, alors tu dégages !

Gabe, punis-moi fort !

Tout petit, on me répétait qu'avec ses super-yeux divins, Dieu me regardait partout et tout le temps : donc même aux toilettes, mais lui, contrairement à tonton Jules, n'aurait pas de problème avec la justice. J'y ai cru. Alors terrifié par le jugement de cet inconnu qu'on prétendait pourtant sympa, je suis resté sage et poli autant que possible. Et qu'est-ce que je découvre aujourd'hui ? Que Dieu n'est autre que Gabe Newell, le président de Valve. Quand je joue sur Steam, il me voit. Quand j'achète un jeu, il le sait. Et bientôt, quand j'insulterai mon prochain, il me punira. Enfin... en théorie, il promet aussi de récompenser ses saints, mais soyons réalistes : si j'étais quelqu'un de bien, je ne bosserai pas à Joy. Voici un morceau choisi de sa longue interview sur Develop-online.net : « L'industrie repose sur un modèle économique bancal, où tout le monde paie le



même prix. Nous aimerions y remédier [...] en faisant payer le joueur à hauteur du plaisir qu'il procure aux autres joueurs. [...] En pratique, cela voudrait dire qu'un joueur vraiment apprécié pourrait jouer à DotA 2 gratuitement, quand le boulet du coin devrait payer plein pot en ajoutant 100 dollars pour disposer du chat vocal ». Vous vous rendez compte ? Depuis le temps qu'on me dit que Dieu est tout maigre... En fait, il est obèse !

Business ■ Minecraftmania

Minecraft passe aux mods

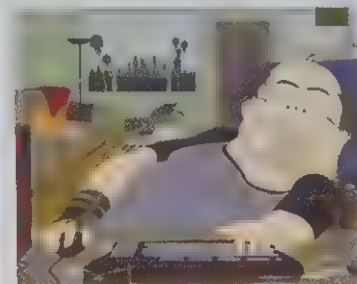
Nous sommes en l'an 2 après Minecraft ; toute la planète indé est occupée par le jeu du Général Notch. Toute ? Non ! Car un village peuplé d'irréductibles moddeurs résiste encore et toujours à l'envahisseur... Plus pour longtemps ! En effet, le jeu phénomène sera prochainement ouvert aux mods. D'abord Notch comptait vendre des licences moddeurs « pour assurer un certain niveau de qualité », puis s'est rétracté sous les huées de la communauté. Slap ! [Bruit de baffe] Vilain filou.



BRÈVES

Dernier répit

OK, la fin du monde, c'est pour bientôt, car Blizzard annonce que les premières clefs bêta de Diablo III partiront « Q3 2011 ». Profitez de votre famille et de vos amis tant que vous le pouvez, en automne vous perdrez le peu de vie privée que s'accorde en général un nolife.



Peut-être vous !

Un matin à la rédaction, 15 h. Sundin :
– T'as vu, Lucky ? Finalement Secret Identity va sortir le MMO Marvel Universe directement en Free 2 Play. – Dingue cette info, personne ne l'attendait !
– Ouep, personne ne l'attendait. – Mais alors personne. – Personne. – Un LoL ?



Modern Warcraft 3

Oh mon Dieu ! Les infos de Modern Warfare 3 sont toutes sur le net ! Ce serait une info terrible si nous n'en avions pas rien à cirer. Sinon, apprenez que Blizzard vient de confirmer une première baisse des abonnements de World of Warcraft. D'après le studio, 600 000 joueurs se seraient fait la malle. Il en reste à peine 11 millions et des brouettes.



Contrairement aux apparences, le Source Engine de TI fait plutôt de la peine.





En plus de pouvoir leaner on peut même faire du rappel !

Tactical Intervention ■ Gooseman est de retour

ALIAS COUNTER-STRIKE 2

Assis sur le trône de vos toilettes, vous tenez peut-être dans vos doigts la première page de Joystick consacrée au FPS le plus joué de ces dix prochaines années. Ou peut-être pas.

S'il y a bien quelque chose que les consoleux ont de plus par rapport à nous, hommes virils et poilus jouant sur PC, c'est des têtes d'affiche asiatiques : Miyamoto, Kojima, Mikami, Ueda et tout un tas d'autres noms qui m'obligent à vérifier leur orthographe exacte sur Google, preuve de ma bonne santé mentale. Le joueur PC que vous êtes est probablement plus habitué à entendre parler de John Carmack ou de Gabe Newell, mais contrairement à ce qu'on pourrait penser, c'est à un Canado-Vietnamien extrêmement discret que l'on doit l'un des plus gros succès de notre plateforme chérie : Minh Le, alias Gooseman, est ni plus ni moins que le co-créateur de Counter-Strike. « C-S », deux initiales qu'on ne présente plus et qui désignent, encore aujourd'hui, le FPS multijoueur le plus populaire sur PC, 12 ans après sa première bêta. Alors, pourquoi vous parler de ce garçon ? Tout simplement parce que Gooseman est de retour, avec un couteau entre les dents et la ferme intention de dévoiler au monde entier ce qu'il considère comme la véritable suite de Counter-Strike.

> « Gooseman est de retour, avec la véritable suite de Counter-Strike. »

UNE HISTOIRE PLEINE DE POP-CORN

Revanchard, Minh Le, on peut dire qu'il l'est. Embauché par Valve au début du siècle pour œuvrer sur une suite à Counter-Strike, il préfère finalement démissionner quelques années plus tard, estimant que sa vision de Counter-Strike 2 est beaucoup trop différente de celle de ses supérieurs. D'un commun accord, Minh Le retourne au Canada, dans le garage de ses parents, pour développer le Counter-Strike 2 tel qu'il l'imagine. C'est décidé : ça s'appellera Tactical Intervention. Pendant plusieurs années, Gooseman travaille sans relâche sur son projet mais constate un peu plus chaque jour la difficulté de la tâche. En 2008, face à un manque crucial de personnel et de moyen, il décide d'émigrer en Corée du Sud et de s'associer à un investisseur du coin. Désormais supporté financièrement et confortablement installé dans ses nouveaux bureaux et avec une équipe sous ses ordres, Minh Le a le sourire : Tactical Intervention prend forme, plus que jamais, et il imagine déjà les tronches de Gabe Newell et Doug Lombardi se décomposer devant la surpuissance de son jeu. Disons le franco : à ce moment-là de l'histoire, notre ami rêve encore un peu. Car si Tactical Intervention est prometteur et qu'on donnerait le bon Dieu sans confession à Minh Le, la bêta à laquelle nous avons participé prouve qu'il reste du pain sur la planche : Tactical ressemble à un CS beaucoup plus nerveux et bourrin que Counter-Strike, avec une panoplie de bonnes idées pour varier le gameplay (des chiens pour attaquer les terroristes, des otages à utiliser comme boucliers humains, des grenades incendiaires et mêmes des courses poursuites en véhicules !) mais malheureusement, le résultat est encore trop bancal, buggé et mal équilibré pour que cela mérite encore une preview. Rendez-vous donc dans les prochains mois, quand les choses auront évolué, car le résultat pourrait bien valoir son pesant de beurre de cacahuète. Tout du moins, c'est ce que l'on espère !

SHUA



Vous aussi, vous trouvez que j'ai un peu grossi ?





Avec le volume 4, la limite de niveau passera de 42 à 47.

Allods Online Itinéraire d'un enfant égaré

LE RETOUR À LA CONVIVIALITÉ

J'ai lu dans une revue scientifique renommée qu'un escargot pouvait produire jusqu'à trois litres de bave par semaine. Le rapport avec la sortie du volume 4 d'Allods Online ? Aucune, c'était juste pour parler.

Je le réalise seulement maintenant : Vincent Douvier, producteur d'Allods pour l'Europe, et moi, partageons un même sentiment d'injustice. De mon côté, j'ai eu beau, pendant des mois, multiplier les meurtres sanglants sur League of Legends, dépenser sans compter en wards et en oracles et ainsi sauver la vie de mes camarades imprudents, pour l'intransigeant Pierre Henri Sundin, professeur agrégé en mauvaise foi et en histoire demacienne, je resterai à jamais ce noob qui, un jour, lui a fait perdre la partie de sa vie, avec une Ashe feedeuse parmi les plus fanées que la terre ait jamais portées. Vincent, de son côté, a eu beau se confondre en plates excuses et en promesse de lendemains meilleurs, il n'a jamais vraiment réussi à faire oublier dans le cœur des joueurs l'échec du Volume 1 d'Allods, une mise à jour, qui, rappelons-le, transformait un Free 2 Play plutôt bien né et fort agréable, en une pompe à dollars géante. Avec l'arrivée du quatrième volume, qui signera la sortie officielle du jeu après un an de bêta, le message se veut clair : Allods est beau, Allods a du gameplay qui fouette mamie à revendre, et surtout, Allods est gratuit !

TABULA RASA

En fait, c'était déjà le cas depuis un moment. Simplement, pour les non-initiés, il faut reconnaître qu'il était difficile de s'y retrouver, puisque les différents systèmes mis en place avec le volume 1, et qui avaient été tant décriés, n'ont jamais vraiment disparu. Les développeurs avaient juste tenté de les atténuer à grands coups de rustines, en plaçant quelques quêtes répétables par ici, ou en proposant gratuitement certains objets de la boutique par là. Avec le volume 4, non seulement on gagne au niveau du contenu, mais on a droit à une remise à plat de l'existant, et la suppression d'une flopée d'éléments qui étaient jusqu'ici nuisibles à l'expérience de jeu.

> « Le volume 4 va venir supprimer une flopée d'éléments nuisibles au plaisir de jeu. »

Prenez les runes, par exemple. Auparavant, ces pierres qui augmentent considérablement la puissance de votre personnage, devaient être fixées sur l'équipement. Malheureusement, celui-ci se renouvelant régulièrement en fonction des loots, on se retrouvait à devoir dépenser des fortunes pour transférer les fameuses pierres d'une épée, ou d'une armure, vers une autre. Maintenant, les runes font tout simplement partie intégrante du personnage, et demeurent actives quel que soit l'équipement porté. Un exemple parmi tant d'autres de la volonté de gPotato de remettre la convivialité au cœur de son jeu, et de faire oublier une fois pour toutes les quelques errements passés.

KRACOUKAS

FREE 2 PLAY

Imaginez une taverne où, assis à une table, se trouve un nain bourré incarné à merveille par Lucky qui parle haut et fort à un chétif elfe roux nommé Sundin, et vous comprendrez qu'une soirée au chilien, ça n'est ni plus ni moins qu'un début de partie de Donjons & Dragons. **PAR CYD**



Un design très manga pour un gameplay tout aussi explosif !

RUSTY HEARTS

Rusty Hearts commence à montrer le bout de son nez en Occident. Annoncé pour le marché US sous la bannière de Perfect World, ce Free 2 Play aux allures de Devil May Cry semble très prometteur par différents aspects. Déjà, il ne s'agit pas d'un énième MMORPG dans lequel on croise des guerriers efféminés aux oreilles pointues et des petits barbus imbibés d'alcool. Ensuite, son design manga, qui semble particulièrement réussi, propose des personnages charismatiques et des boss imposants. Enfin, son gameplay action RPG va nous changer des combats mous du genou où il est nécessaire d'infliger plusieurs coups d'épée à deux mains pour découper un écureuil. Rusty Hearts propose donc d'incarner un personnage aux compétences propres pour partir trancher quelques créatures et démons en tout genre dans des donjons prévus à cet effet. Il faut donc diriger son personnage dans des environnements hostiles et utiliser des pouvoirs pour cogner tout ce qu'il rencontre en chemin à la manière d'un beat them all. Tout ça pour terminer votre course sanglante contre un boss aux mensurations proches d'un Ricain ayant avalé un peu trop de burgers. Histoire de mettre un peu de piment dans ces combats, un système de combos permet d'infliger un maximum de dégâts et d'achever vos cibles avec classe. Outre cet aspect JcE, Rusty Hearts ne délaisse pas le JcJ, bien au contraire. Vous pouvez donc naturellement vous regrouper entre potes pour participer aussi à des arènes, des batailles de guildes et des tournois. Tout ça sera gratuit et disponible dans les mois à venir, mais en attendant une sortie officielle en Europe, vous pouvez tenter votre chance sur le site US pour participer au bêta-test fermé !

Site : http://rustyhearts.perfectworld.com



Lucent Heart

Les Chevaliers du Zodiaque ont traumatisé toute une génération de joueurs. Certains mentaient comme des arracheurs de dents sur leur date de naissance pour éviter toute comparaison avec ce gros noob de chevalier du taureau, ou avec ce fleuriste gay qu'était le chevalier du poisson ! En attendant le MMO basé sur la licence de Saint Seya, je vous propose Lucent Heart ! Un Free 2 Play qui permet d'incarner un personnage dépendant des signes astrologiques, comme le scorpion, un damage dealer qui utilise l'élément de l'eau et dispose d'un fort potentiel de coups critiques. Chaque signe a sa spécialité et dispose d'un horoscope quotidien qui influe sur ses aptitudes. Une idée plutôt amusante pour un jeu qui ne l'est pas moins. Fans du Shun, le chevalier d'Andromède, rendez-vous sur le site pour postuler à la bêta fermée !

Site : www.lucentheart.com



Troy

Troy est un Free 2 Play qui permet de revivre la guerre de Troie. En effet, après la véritable bataille, les dieux de l'Olympe ont décidé de remettre le couvert en ressuscitant Achéens et Troyens ; ce qui laissera peut-être à ces derniers une chance de ne pas se faire stupidement push middle par un vieux cheval en bois rempli de gus féroces ! Principalement axé sur le JcJ, Troy propose d'incarner trois classes : guerrier, chasseur et magicien. Chacune d'entre elles dispose de sous-classe permettant d'affiner son style comme le guerrier qui peut devenir gardien ou berserker. Quoi qu'il en soit, si vous désirez revivre une guerre épique, rendez-vous sur le site officiel.

Site : http://troy.alt1games.com

MODS

Les mods, c'est un monde magique. C'est un peu comme la chirurgie esthétique ou la transplantation d'organes : **ça offre une seconde jeunesse à vos titres vieillissants**, ou rajoute un élément manquant à leur version de base. **PAR YSESEN**



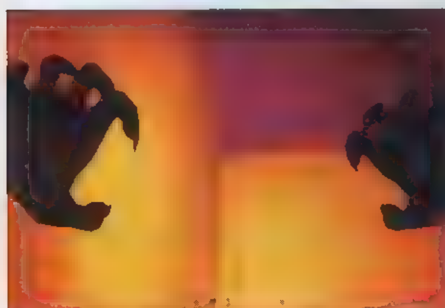
Hunter Training

Ah... Les joies d'être un Hunter dans Left 4 Dead 2 ! Bondir de toit en toit en gueulant toute gorge déployée, rebondir sur chaque surface sans jamais toucher le sol, arracher les poumons d'un survivant imprudent. Pas de doute, la vie de Hunter est simple et pleine de bonnes choses. Le truc, c'est qu'un mauvais Hunter n'a pas le temps de profiter de toutes ces joyeusetés morbides. Sauf s'il s'est préalablement essayé à Hunter Training, une map rencontrée sur L4D premier du nom, inspiré de Portal, dans laquelle il faudra relever des challenges d'acrobatie de plus en plus difficiles. Vous pensiez être un Yamakasi du jeu vidéo ? Pas tant que vous n'aurez pas torché ce mod, messieurs. Rapidité, réactivité et précision seront requises pour faire de vous un véritable ninja en décomposition. Et le plus beau dans l'histoire, c'est que ce mod est même disponible en mode versus pour martyriser plein de pauvres victimes avec votre gros skill tout fraîchement acquis.

Site : http://l4dmapdb.com/addon:hunter-training

Tourne sur : Left 4 Dead 2

DÉVELOPPEMENT 100%





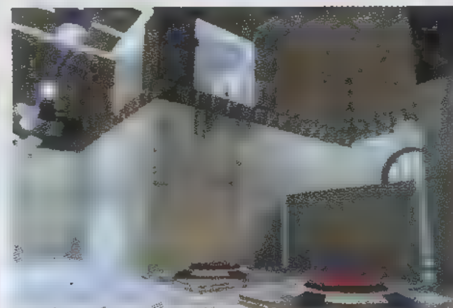
The Flash Version Mappack

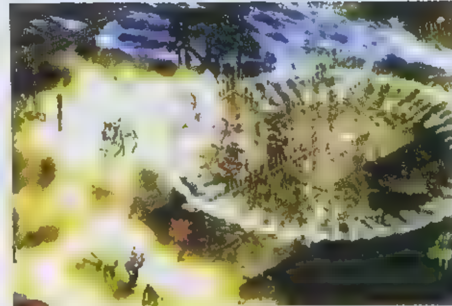
Ce premier semestre 2011 a été marqué d'une bonne grosse baffe répondant au doux nom de Portal 2. Le digne héritier d'un classique sur jeu vidéo, tout simplement. Mais s'il y a bien un point sur lequel Portal 2 ne fait pas du tout l'unanimité, c'est sa difficulté (et une aventure toujours trop courte, donnez-nous des campagnes solo de 30 heures !). Certains se souviennent peut-être du map-pack The Flash Version sur Portal ? Grande nouvelle ! Il est dorénavant possible d'y jouer aussi sur Portal 2. Et si les nouveaux éléments du titre de Valve ne sont pas disponibles ici, la difficulté, elle, est au rendez-vous. Ce ne sont pas moins de 40 chambres de test qui vous attendent, avec des éléments de gameplay inédits et surtout la surprise d'un nouveau combat contre GLaDOS. Comme quoi, Portal 2 ne se limite pas à son mode solo et coopération. Gageons également que l'arrivée de l'éditeur de cartes nous offrira de très nombreuses créations plus retorses les unes que les autres.

Site : http://portalmaps. wecreatestuff.com

Tourne sur : Portal et Portal 2

DÉVELOPPEMENT 100%





Median XL

Préparez l'arrivée imminente de la bêta de Diablo III avec l'excellent Median XL, un mod qui modifie drastiquement votre Diablo II. Un nouveau système d'arbre de talent avec 30 compétences par classe, une tonne de nouveaux objets, des gemmes et runes inédites, et des monstres à l'IA bien plus poussée, voilà de quoi vous occuper un bon moment. Et puis ça vous changera de vos nuits blanches passées sur des génocides de vaches, non ?

Site : http://modsbylaz.hugelaser.com

Tourne sur : Diablo II

DÉVELOPPEMENT 100%

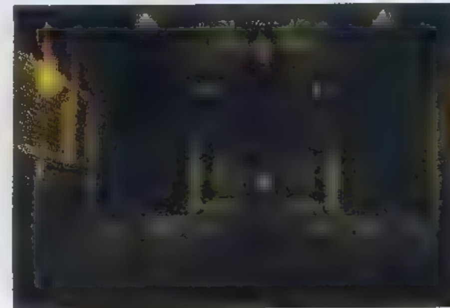
The Labyrinth

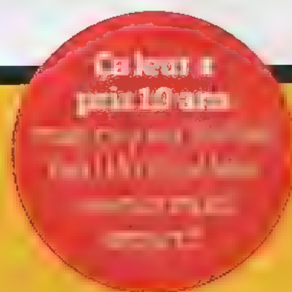
Alors comme ça, on mouille ses couches devant Amnesia : The Dark Descent ? Appelez votre teinturier si vous décidez de torcher The Labyrinth, un petit mod long d'une demi-heure. Enfin, si vous ne vous perdez pas, et si vous échappez aux poursuivants tapis dans l'ombre qui vous attendent pour vous dépecer.

Site : www.moddb.com/mods/the-labyrinth/downloads/the-labyrinth

Tourne sur : Amnesia : The Dark Descent

DÉVELOPPEMENT 100%





Total War : Shogun 2 ■ Un bon gros kebab avec des frites…

…SAUCE SAMOURAÏ

Voilà bientôt trois mois que les sabres s'entrechoquent sur le net. Le moment est venu de vérifier si les efforts des développeurs sur le multi ont porté leurs fruits. Banzaiiiiii !

Comme je ne vous en avais pas parlé avant, il va peut-être falloir que je vous entretienne de l'ambitieux système de classement mis au point par les Rosbifs de The Creative Assembly. En dehors des parties faites par des joueurs isolés, des clans peuvent s'assembler et s'affronter pour gagner (ou perdre) des places au sein de ligues pyramidales. Les victoires en mode clan compétition rapportent des tokens qui permettent au clan de gagner des provinces sur la carte de la ligue, et en retour, le clan fournit des améliorations à ses membres. Toutes les deux semaines, les premiers de chaque ligue montent d'une division, les derniers descendent, et on remet les compteurs à zéro. Bon ça, c'est la théorie, mais en pratique, les joueurs ont-ils adhéré en masse ? Tout dépend de la langue que l'on parle. Les clans français sont les mêmes qui jouaient au multi des précédents Total War, et ne sont guère nombreux. Il y a bien quelques exceptions notables comme le « Royal Dragons » mais notre pays est vraiment peu représenté. Clairement, celui qui a envie de jouer des guerres de clans avec un minimum de niveau et d'engagement, a intérêt à maîtriser la langue de George Michael, car c'est du côté des Anglo-Saxons qu'il va peut-être falloir aller se faire recruter. Pour les joueurs plus occasionnels, il n'est pas difficile de trouver des têtes à trancher, et l'ambiance est détendue, rien à voir avec les rouquins neurasthéniques qui hurlent sur League of Legends (je ne vise personne).

Avatar que jamais

L'autre point crucial de cet opus devait être le développement de l'avatar. Alors là, attention, ça pique un peu au début car il faut bien l'avouer, on a du mal à s'y retrouver entre compétences, vassaux et autres sets d'armure. Mais une fois bien assimilées les synergies que l'on peut faire entre la composition de son armée et les bonus accordés par ses compétences et ses vassaux, on peut commencer à se faire plaisir. L'autre problème est l'écart énorme qui sépare les possibilités stratégiques entre les premiers niveaux. Affronter un adversaire qui dispose de quelques régiments de Katana Samouraïs quand on ne peut y opposer que des Ashigaru, c'est juste un cauchemar. Comme en plus il faut accumuler des victoires pour débloquer les régions du Japon et avoir accès à tous les types de troupes, il faut s'attendre à prendre une bonne série de violentes roustes, avant de voir (un peu) la lumière.

« Pour faire court, le novice à Total War : Shogun 2 est une TAPETTE ! »

Un, deux, trois, SOLEIL !

Cela n'incite du coup pas les joueurs peu expérimentés à la bravoure, mais ça a l'avantage d'effectuer une sélection drastique : passé le niveau 5 ou 6, il ne reste que les joueurs les plus motivés. Histoire de brosser le portrait du metagame, disons pour faire court que le novice à Total War : Shogun 2 est une TAPETTE ! Désolé, il fallait que ça sorte, mais au diable les campeurs ! C'était déjà très vrai à l'époque de Medieval 2. C'était à la limite du supportable à l'époque de Empire (et vas-y que je te colle deux obusiers en fond de carte). Avec Shogun 2, ils se sont un peu calmés, mais ces fichus régiments d'archers qui font le café ne poussent pas au comportement héroïque. En gros, le premier qui bouge se prend quinze volées de flèches dans les gencives. Au début ça énerve pas mal, puis on finit par faire comme tout le monde… mais ça ne dure pas ! Une fois la carte du Japon complètement conquise, on accède au ladder board et le niveau de jeu n'est plus du tout le même. Les parties deviennent plus colossales (le ping aussi) et les impacts de charge sont tels qu'il faut impérativement prendre l'initiative. À ce niveau-là, les seules troupes de tir vraiment dévastatrices sont celles équipées de fusils à mèche, et elles coûtent tellement cher que l'on se retrouve vite en sous-nombre. Le pari est donc en passe d'être réussi pour The Creative Assembly, du moins Outre-Manche. Le multi de leur nouveau joujou est agréable et a attiré la foule. L'ensemble est un peu trop touffu pour qui lance sa première partie multijoueur, mais au moins, vous pouvez être sûr que les joueurs sont motivés et intéressants à affronter. Ne reste plus qu'à voir si cette belle communauté perdure dans les mois à venir, alors même que le studio anglais vient d'annoncer qu'un nouvel opus était en préparation…

SAVONFOU

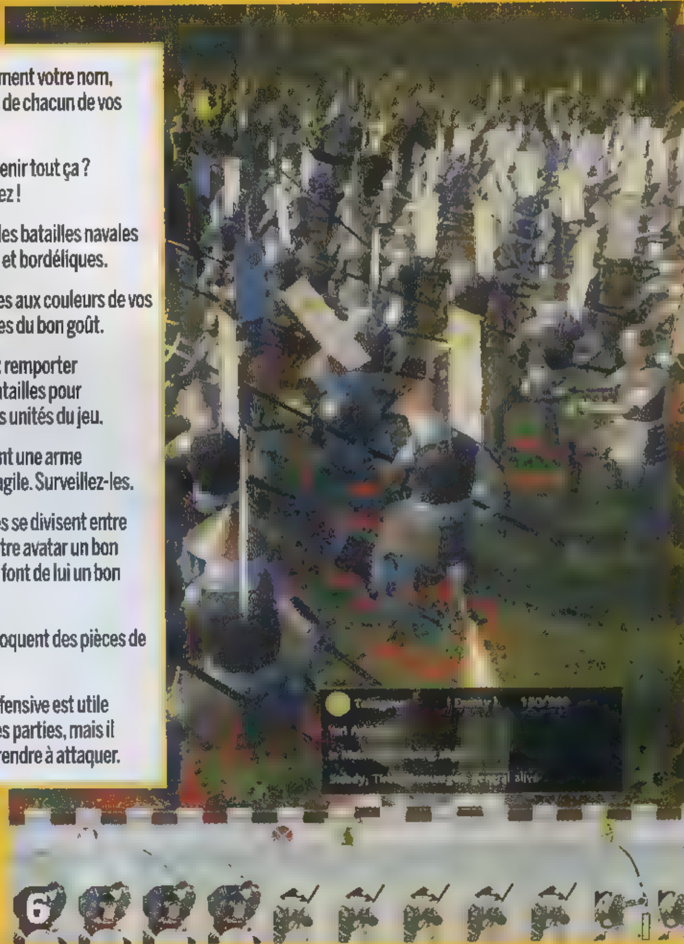












1 - Créez soigneusement votre nom, il ornera les épaules de chacun de vos soldats.

2 - Six unités pour tenir tout ça ? Non mais vous rigolez !

3 - Même en multi, les batailles navales sont lourdes, lentes et bordéliques.

4 - Les seules limites aux couleurs de vos régiments sont celles du bon goût.

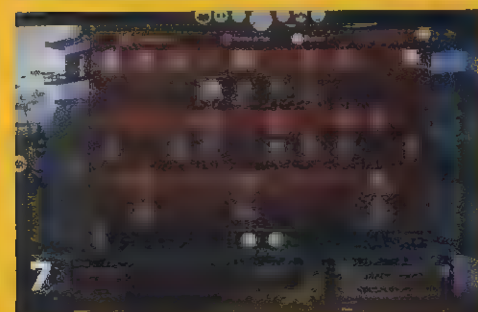
5 - Première étape : remporter suffisamment de batailles pour débloquer toutes les unités du jeu.

6 - Les cavaliers sont une arme redoutable, mais fragile. Surveillez-les.

7 - Les compétences se divisent entre celles qui font de votre avatar un bon général, et celle qui font de lui un bon guerrier.

8 - Les succès débloquent des pièces de sets d'armure.

9 - Une position défensive est utile durant les premières parties, mais il faudra ensuite apprendre à attaquer.







Rift ■ Tests de QI

PUZZLE GAME

Chaque zone de Rift comprend une énigme à résoudre pour récupérer une pièce d'équipement pour votre classe. Voici les solutions qui vont vous éviter des migraines ! **PAR CYD**

[illegible]

Énigme loc. : 6415 3154
Objet niveau max. : 30

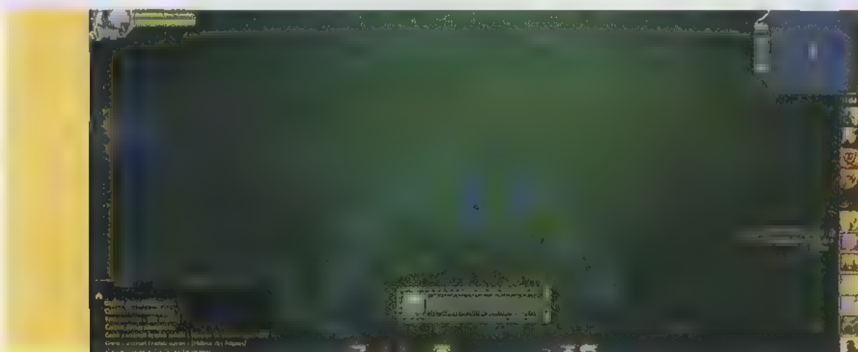
Cliquez sur la première plaque mystérieuse pour être téléporté en haut d'une tour. Vous vous trouvez face à une autre plaque, ne cliquez pas dessus, dirigez-vous vers la droite et cliquez sur la plaque. Dirigez-vous vers la plaque sur la droite et cliquez dessus. Là vous en avez une juste sur votre gauche, ne cliquez pas dessus, dirigez-vous à droite et cliquez sur la plaque. Ne cliquez pas sur celle qui est juste à votre droite, mais sur celle encore plus à droite. Encore un coup à droite, cliquez sur la plaque et vous serez téléporté devant le coffre. Cliquez sur la plaque située à gauche pour redescendre



[illegible]

Énigme loc. : 5999 6140
Objet niveau max. : 30

Il faut nager jusqu'au milieu du lac, pour vous faire un point de repère dirigez-vous entre la lettre « C » et « D » sur la map. Une fois-là, plongez à la verticale pour tomber sur l'énigme. Il y a des pots qui apparaissent et disparaissent, le but est de cliquer dessus pour qu'ils s'illuminent. Rien de compliqué ! Une fois que tout est illuminé, le coffre apparaît. Vous pouvez réaliser cette énigme seul et sans buff pour respirer sous l'eau. Mais pour plus de confort, faites-vous aider si vous le souhaitez !



[illegible]

Passage loc. : 4544 5088
Énigme loc. : 4579 4975
Objet niveau max. : 35

Ici, il y a cinq télescopes qu'il faut activer dans un certain ordre, puis il faut activer le levier pour obtenir le coffre :
1 : Celui à l'extrême droite
2 : 2e en partant de la gauche
3 : Celui à l'extrême gauche
4 : 2e en partant de la droite
5 : Celui du centre



[illegible]

Énigme loc. : 4540 2382
Objet niveau max. : 35

Cliquez sur la plaque pour vous téléporter sur une tour, puis descendez dans le bâtiment pour faire face à l'énigme. En cliquant sur un « étrange crystal », cela déplace un écusson d'une case et les autres de deux cases. Par exemple, si vous cliquez sur l'« étrange crystal » de droite, les emblèmes se déplaceront d'une case à droite et ceux sur les autres lignes de deux cases vers la gauche. Vous devez donc reformer le même emblème que celui situé à l'étage du dessus.



[illegible]

Énigme loc. : 3629 2760
Objet niveau max. : 35

Ici, il y a cinq télescopes qu'il faut activer dans un certain ordre, puis il faut activer le levier pour obtenir le coffre : Pour vous rendre à l'énigme, passez par le pont en pierre et dirigez-vous sur la droite. Au bout, sautez sur le pont en bois puis sur le rocher en contrebas. Il suffit alors de déplacer les barils et les cagettes de fruits et légumes de manière à reproduire le même schéma que celui situé à droite.



[illegible]

Passage loc. : 8317 6364
Énigme loc. : 8340 6204
Objet niveau max. : 45

Vous êtes face à huit cages qui forment un cercle et le coffre enfermé dans l'une d'elles. Vous remarquez qu'il y a deux gemmes colorées en haut de chaque cage. Une gemme de couleur fixe (rouge, violet ou blanc) et une gemme sur laquelle vous pouvez cliquer et qui change de couleur toutes les secondes. Il faut donc cliquer sur la gemme de devant (en commençant par la cage où se trouve le coffre) au moment où la couleur correspond à la gemme de derrière. Le coffre se téléporte alors dans la cage d'à côté. Répétez l'opération jusqu'à avoir fait un tour complet avec le coffre.



[illegible]

Passage loc. : 6425 7674
Énigme loc. : 6413 7720
Objet niveau max. : 50

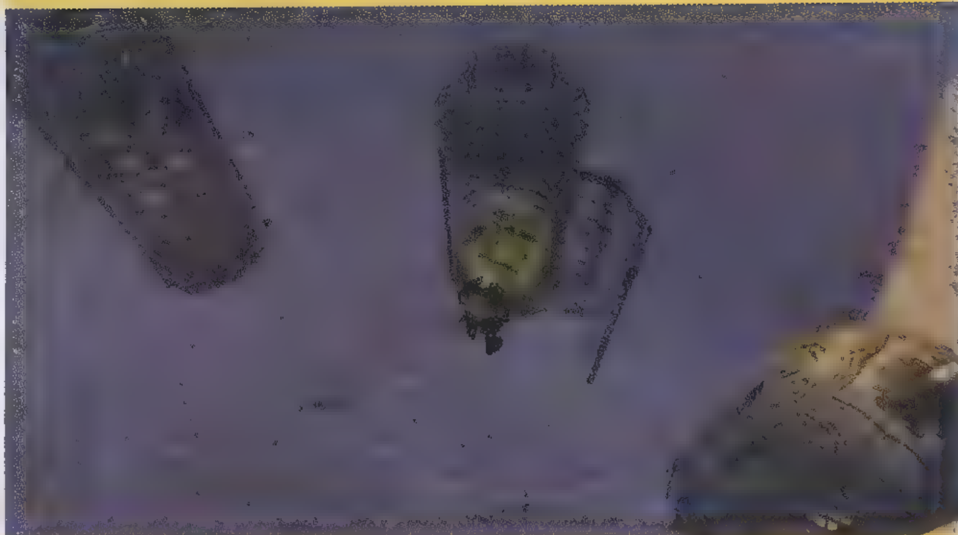
Rien de bien compliqué ici, il suffit de jouer une partie de solitaire ! Évidemment, si vous n'avez jamais réussi à ce jeu, ça peut vous prendre un petit moment pour y arriver.



[illegible]

Passage loc. : 3840 2059
Énigme loc. : 3759 1330 2269
Objet niveau max. : 50

Sur place, on trouve un labyrinthe ! Entrez à l'intérieur et allez jusqu'au bout. Vous verrez un lapin qu'il faut aider à sortir. En s'approchant de lui, le lagomorphe court dans une direction pour vous éviter. Il suffit de l'emmener dehors pour récupérer la clé du coffre !



[illegible]

Énigme loc. : 6458 1183
Objet niveau max. : 45

Ici, il y a huit boutons à activer pour que le flux d'énergie arrive aux ampoules puis au générateur. Il faut donc maintenir l'énergie en continu afin que toutes les ampoules soient illuminées et fassent apparaître le coffre.
Seul, c'est très compliqué, il faut être extrêmement rapide et précis. Si vous n'y arrivez pas, demandez de l'aide à d'autres joueurs. À quatre, ça se fait sans problème, chaque joueur s'occupant d'activer deux boutons. Il faut être parfaitement coordonné !



[illegible]

Passage loc. : 3297 4354
Énigme loc. : 3126 4428
Objet niveau max. : 40

Cette énigme se compose de deux torches bleues, deux vertes et deux rouges. Il faut les déplacer grâce aux « étranges cristaux » qui sont sur les deux pylônes face à vous. Cliquez dans cet ordre : en haut à gauche, au milieu à droite, en bas à gauche et en haut à droite.



[illegible]

Énigme loc. : 1716 2322
Objet niveau max. : 50

En haut de la demeure de Thalin Tor se trouve le puzzle de cette zone : des chauves-souris et des cages. Il faut faire sonner des cloches en sautant vers elles pour obliger les chauves-souris à bouger et les enfermer dans les cages. Une fois toutes les chauves-souris enfermées, le coffre apparaît !

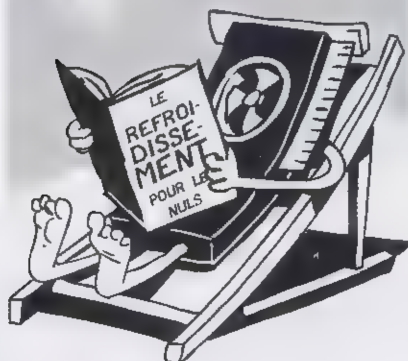


Édito

PAR BOBA FETT

La (nécessaire) pause estivale

L'été frappe à nos portes : les doigts de pied en éventail, vous pouvez enfin profiter d'une période d'accalmie après des mois très chargés du côté des nouveautés technologiques. C'est aussi l'heure d'établir un premier bilan après l'apparition successive des processeurs de génération Sandy Bridge et du second round des cartes graphiques compatibles DirectX 11. Pour ces premiers, l'avenir paraît radieux : la gamme est désormais solidement implémentée et s'apprête à se voir épaulée d'un nouveau chipset très prometteur, le Z68 Express. De quoi envisager sereinement la suite des événements, avec l'apparition du socket LGA 2011 pour la seconde moitié de l'année ! Du côté des cartes graphiques, le bilan reste plus mitigé : si Nvidia a considérablement rattrapé son retard avec des modèles plus économes et dégageant une chaleur moindre, AMD semble faire du sur-place. Pire : du côté des pilotes, les deux constructeurs ont pris la mauvaise habitude de ne pas assurer un support digne de ce nom et de maintenir des bugs dérangeants. Gageons qu'ils auront tout le loisir, au cours de cet été, de revoir leur copie et de plancher sur leurs devoirs de vacances !



Le successeur des Cougar Point ■ D'un Z, qui veut dire Zéro défaut

Intel officialise son chipset Z68

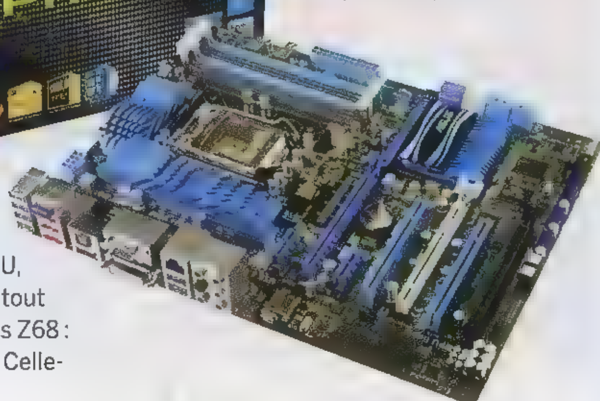
Lorsque les premiers processeurs de génération Sandy Bridge ont pointé le bout de leurs silhouettes de silicium, au début de l'année, nous ne pouvions que nous enthousiasmer pour la nouvelle gamme d'Intel. Performances d'exception, circuit graphique intégré, consommation électrique maîtrisée, excellent rapport qualité/prix... Il n'en fallait pas plus pour nous convaincre de l'intérêt de ces nouveaux CPU, en particulier le Core i7 2600K. En revanche, cruelle désillusion du côté des chipsets de série Cougar Point (H67 et P67) : outre un positionnement difficile à comprendre, ils n'offraient pas un socle à la mesure de tels processeurs. Preuve en est l'énorme couac qui a suivi leur lancement et qui a nécessité le rappel de milliers de cartes mères ; Intel semble avoir négligé leur finition et les avoir sortis en toute hâte. Six mois après le lancement de la gamme Sandy Bridge, Intel ressort les couverts et officialise le chipset Z68 Express. Premier intérêt : ce chipset cumule les atouts des H67 et P67. Comme avec le chipset H67, il est ainsi possible de profiter de la puce graphique intégrée aux processeurs ainsi que de la fonction Quick Sync, qui accélère la conversion vidéo, mais également des fonctions facilitant l'overclocking du CPU, comme avec le chipset P67. Deuxième atout à porter au crédit des nouveaux chipsets Z68 : l'apparition de la fonction SSD caching. Celle-ci vise à améliorer le transfert des données en transformant un petit disque SSD, de l'ordre de 40 ou 80 Go, en cache. Vous consacrez ainsi le disque Flash au démarrage du système et des applications, sans pour autant y installer directement Windows : la fonction SSD caching s'occupe de la mise en cache et vous pouvez ainsi vous contenter des modèles les moins volumineux (et les plus abordables !) du marché, sans changer vos habitudes ni réinstaller toute votre configuration.

> « Le chipset Z68 Express cumule les atouts des chipsets P67 et H67 overclocking et circuit graphique. »

La plupart des constructeurs de cartes mères embrassent cette nouvelle technologie et commercialisent des modèles embarquant ce chipset. C'est notamment le cas de MSI avec sa carte Z68A-GD80 (219 euros), qui permet de faire cohabiter plusieurs cartes graphiques tout en tirant parti de la solution intégrée au CPU. Plus abordable, la Z68MA-ED55 (149 euros) est au format micro-ATX et comprend un emplacement PCI Express x16 et deux ports USB 3.0.

Site : www.intel.com





Tous les constructeurs emblématiques de cartes mères s'empressent de commercialiser de nouveaux modèles autour du chipset Z68 Express.



Cartes graphiques très haut de gamme ■ Pour un été mieux ventilé

Refroidissement taillé sur mesure

Après la sortie des récentes GeForce GTX 590 et Radeon HD 6990, les cartes graphiques les plus puissantes du catalogue des deux constructeurs, Nvidia et AMD semblent prêts pour des vacances d'été bien méritées. La balle est donc dans le camp des intégrateurs, qui déclinent ces modèles d'exception à des versions qui améliorent leur système de refroidissement par défaut. C'est notamment le cas de la Radeon HD 6990 LCS de PowerColor (Liquid Cooling System), dotée d'un système de watercooling. Le bloc couvre l'ensemble de la carte graphique et réduit ainsi la température qu'elle dégage de plusieurs dizaines de degrés. De quoi envisager sereinement les overclockings les plus poussés ! Le tarif d'un tel monstre n'a toutefois pas été annoncé.
Du côté des GeForce, on apprécie la GTX 580 DS Superclocked d'EVGA. Surcadencée, cette carte graphique adopte un système de refroidissement très original, s'articulant autour de deux ventilateurs et de quatre caloducs. Elle devrait voir le jour dans les prochaines semaines pour 429 euros environ.
Site : www.powercolor.com/fr

SHOPPING

Le juste prix



BRÈVES

Lian Li sort de sa coquille



Constructeur renommé pour ses boîtiers ergonomiques et très correctement finis, Lian Li dévoile le PC-U6, un habitacle très original pour les composants de votre PC. Epousant la forme d'un coquillage, ce boîtier est entièrement en aluminium et présente des dimensions de 500x410x219 mm. Son allure si particulière optimise l'évacuation de l'air chaud. Dans la grande veine des produits du constructeur, ce modèle est tout de même proposé à 289 euros.

Une souris WiFi chez HP



Si vous jouez sur un PC portable, vous avez probablement déjà adopté une souris Bluetooth. HP innove en commercialisant la première souris WiFi : inutile donc de disposer d'un récepteur supplémentaire pour l'utiliser, elle communique instantanément avec le PC sans interférence avec les autres dispositifs sans fil. Un brin gadget, mais il fallait y penser.

La très haute résolution selon LG

LG a dévoilé au cours du salon SID 2011 un nouveau type de dalle IPS de très haute résolution. Baptisée Quad Full HD, cette nouvelle génération d'écran se décline pour l'heure à des moniteurs de 27 pouces affichant une résolution de 3840x2160 pixels ainsi qu'à des téléviseurs de 55 et 84 pouces de diagonale. Si l'industrie du cinéma semble prête, il vous faudra toutefois une sacrée carte graphique pour prétendre à des jeux d'une telle résolution !

Constructeur	AMD
Cores/Threads	4/4
Fréquence de base	3,7 GHz
Fréquence de bus interne	200 MHz
Gravure	45 nm
Cache L3	6 Mo
Nombre de transistors	758 millions
TDP	140 W
Socket	AM2+ et AM3
Site	www.amd.com
Prix	167 €

EN RÉSUMÉ

Le Phenom II X4 980 semble signer la fin de cette gamme avant l'architecture Bulldozer. On apprécie toutefois la compatibilité avec le socket AM2+, idéal pour mettre à jour un PC.

PLUS
- Compatibilité avec les AM2+ et AM3
- Fréquence de fonctionnement
- Une gamme qui a bousculé le marché !

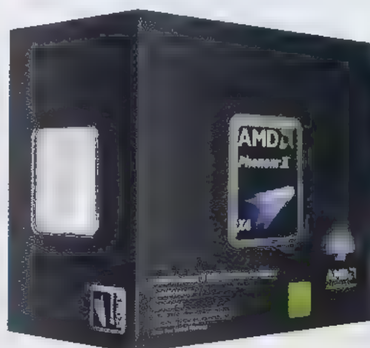
MOINS
- Le rapport qualité/prix
- La consommation électrique
- Faible intérêt dans le marché actuel

VERDICT 14/20

AMD Phenom II X4 980 Black Edition ■ Le plus puissant Phenom II X4 du marché

Le chant du silicium

Depuis quelques mois déjà, Intel trône en tête du classement des performances grâce à sa nouvelle architecture Sandy Bridge. Largement adoptée après un retard au démarrage, cette plateforme semble aujourd'hui promise à un bel avenir, que viendra renforcer la nouvelle architecture autour du socket LGA 2011 à la rentrée prochaine. Du côté d'AMD, on prépare en coulisses la nouvelle gamme de processeurs desktop dans la même veine, Bulldozer. Mais le grand coup de pelleteuse sur le catalogue du fondeur de Sunnyvale ne sera donné que dans quelques mois : d'ici là, AMD décline à l'envi sa génération des Phenom II X4, privilégiant systématiquement le rapport qualité/prix. Vous en reprendrez bien un dernier pour la route ?



Le Phenom II X4 980 Black Edition est cadencé à 3,7 GHz, soit la plus haute fréquence jamais atteinte par un processeur de l'architecture K10. Refrénons toutefois notre enthousiasme : s'il constitue une nouvelle barrière, ce saut de fréquence ne révolutionne en rien les performances globales du CPU, qui restent très proches de celles du dernier rejeton de la gamme (Phenom II X4 975 BE à 3,6 GHz, 147 euros). D'autant plus qu'il était déjà parfaitement envisageable d'atteindre une telle cadence avec les modèles précédents, gamme Black Edition oblige ! Une fois n'est pas coutume pour AMD, le positionnement de ce CPU laisse d'ailleurs plutôt indifférent : proposé à 167 euros, soit légèrement plus cher que le Core i5 2500K d'Intel (164 euros), il offre des performances inférieures de 10 % environ et dégage une consommation électrique très élevée.

> « Un positionnement délicat, avec un tarif proche du Core i5 2500K. »

Constructeur Crucial / Micron
Interface S-ATA .II
Type de mémoire MLC
Mémoire cache 128 Mo
Capacité 64 Go
Format 2,5 pouces
Débit lecture 415 Mo/s
Débit écriture 110 Mo/s
Prix 99 euros
Site www.crucial.com

EN RÉSUMÉ
Le M4 de 64 Go est une judicieuse solution pour doper la réactivité de votre système. Les modèles de capacité supérieure présentent un meilleur débit en écriture mais sont hors budget.

PLUS
- Le rapport qualité/prix
- Le débit en lecture
- Idéal pour doper son système

MOINS
- Capacité évidemment limitée
- Le débit en écriture
- Difficile de résister au modèle de 128 Go

VERDICT 16/20



Crucial M4 64 Go ■ Un SSD efficace et performant

Dopez la réactivité de votre PC

On ne le sait que trop bien : les SSD coûtent un rein, malgré les bienfaits qu'ils apportent à votre configuration. Dès lors, cette évolution du populaire C300 sonne comme un juste milieu ; compatible avec la norme SATA 6 Gbits, il offre des débits ébouriffants, de l'ordre de 415 Mo/s en lecture (contre 315 Mo/s pour la génération précédente). Seul le débit en écriture apparaît en retrait (110 Mo/s), là où les M4 de capacité supérieure font mieux, jusqu'à 260 Mo/s pour le modèle de 512 Go (820 euros !).

Constructeur Roccat
Type Micro-casque
Plage audio 14 Hz – 22 kHz
Impédance 32 Ohms
Pression acoustique 112 dB
Réponse micro 70 – 15 kHz
Site www.sennheiser.fr
Prix 135 euros

EN RÉSUMÉ
Très correctement fini, le PC 333D distille un son environnant aux basses plutôt prononcées.

PLUS
- Qualité de finition
- Son puissant et environnant
- Carte son USB externe 7.1

MOINS
- Fatigue à longue écoute
- Tarif élevé
- Saturation à fort volume

VERDICT 16/20



Sennheiser PC 333D ■ Déroulez le tapis

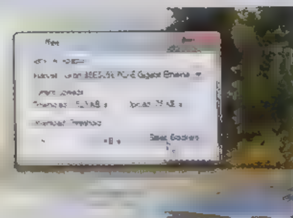
Une surface de choix pour les gamers

Constructeur très reconnu dans le marché des équipements audiophiles, Sennheiser tente une incursion dans le milieu des hardcore gamers avec ce micro-casque qui renvoie une image de grande robustesse. Sa finition est impeccable à tous les niveaux et le casque couvre un large spectre audio, de 14 Hz à 22 kHz. Mieux encore : le casque s'accompagne d'une carte son USB compatible Dolby ProLogic IIx 7.1. De quoi profiter d'un son uniforme, à la maison ou en LAN-Party. Seul bémol : la pression exercée par l'arceau est grande et peut conduire à une fatigue à moyen terme.

UTILITAIRES

Coffee 1.0a

Vous avez l'habitude de télécharger de volumineuses démos de jeux et vous pestez contre les téléchargements interrompus par la mise en veille de Windows ? Cet utilitaire gratuit et original empêche un tel basculement tant que vos téléchargements n'ont pas abouti. Une solution simple et efficace pour ne pas perdre un temps précieux.
Site : http://tinyurl.com/3rkmg86



GameGain

De très nombreux utilitaires se targuent de doper votre configuration afin de l'optimiser pour les jeux vidéo. On apprécie ici la simplicité de cet outil : après avoir identifié votre matériel, il procède à une série de réglages afin de désactiver les services superflus de Windows 7 et de restaurer une quantité maximale de Ram. Dommage qu'il soit peu avare en détails !
Site : www.pgware.com



Pictomio 1.2

Vous êtes à la recherche d'un utilitaire gratuit de gestion et de retouche de votre photothèque, à la fois simple et puissant ? Méconnu, Pictomio s'articule autour d'une interface riche et ergonomique, qui vous permet d'organiser au mieux tous vos médias, y compris vos séquences vidéo. On apprécie l'étendue de ses fonctions et son support d'un grand nombre de formats.
Site : www.pictomio.com



Un triple GPU dans votre boîtier !

Besoin de hautes performances pour les gros jeux du moment ? Envie de jouer confortablement sur un écran 30 pouces ? Alternative au quad-GPU, solution graphique la plus extrême, voici le triple GPU, plus simple et peu évoqué !

DURÉE
30 minutes
NIVEAU
✓ Débutant
MATÉRIEL
✓ cartes graphiques
✓ alimentation

Lorsqu'on souhaite disposer de performances graphiques extrêmes, les choix sont généralement limités. Tout le monde connaît le Crossfire et le SLI qui permettent de mêler deux cartes graphiques identiques pour cumuler leurs performances. Mais que faire si l'on ne trouve toujours pas cela suffisant ?
La solution la plus simple consiste à utiliser des cartes graphiques qui sont composées elles-mêmes de deux GPU, des cartes haut de gamme comme les Radeon HD 6990 ou les GeForce GTX 590. On parle alors de « Quad-GPU », mais ce sont des solutions qui deviennent rapidement coûteuses.

Question de ports

Pour ceux qui disposeraient déjà d'une carte graphique mono-GPU haut de gamme, les possibilités de mises à jour sont plus complexes. Certes, il est possible sur le papier de cumuler trois cartes graphiques mono-GPU identiques, on parle alors de tri-GPU. Cependant, cette solution réclame une carte mère très particulière. Car, en effet, si les cartes mères disposent souvent de trois ports PCI Express 16x, en pratique ils sont rarement connectés physiquement de cette manière. Seules les plateformes X58 d'Intel sont éventuellement qualifiées. AMD propose cependant une autre alternative un peu originale : réaliser un tri-GPU... à partir de deux cartes graphiques ! C'est une solution simple sur le papier, pourquoi ne pas cumuler une carte bi-GPU avec une carte mono-GPU classique ? C'est possible, mais là encore sous certaines conditions. Effectivement, l'une des principales limitations des solutions multi-GPU est que l'on doit disposer de cartes, si ce n'est de marque identique, au moins de caractéristiques identiques. La même puce graphique doit être présente sur toutes les cartes. Dans le cas d'AMD, c'est relativement facile puisque le constructeur dispose d'un GPU qu'il décline dans de multiples cartes. Ainsi plusieurs combinaisons sont autorisées.
Si vous disposez d'une Radeon HD 5850 ou 5870 par exemple, vous pourrez ajouter une Radeon HD 5970. Si vous possédez une récente Radeon HD 6970, c'est la Radeon HD 6990 (elle aussi bi-GPU) que vous pourrez ajouter.

> « Les cartes mères d'entrée de gamme sont de facto disqualifiées. »

Attention à l'alimentation !

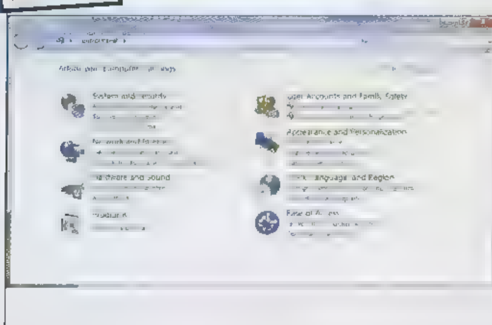
Au niveau de la carte mère, les restrictions sont minces, et si vous suivez les recommandations de notre Top Hard vous êtes couvert : au minimum une carte disposant de deux ports fonctionnant en mode 8x/8x. Les cartes mères d'entrée de gamme sont de facto disqualifiées. Il faudra également faire attention à la puissance de votre bloc d'alimentation : en fonction du reste de votre plateforme, une alimentation 800 à 1000 Watts peut être nécessaire.

C_WIZ

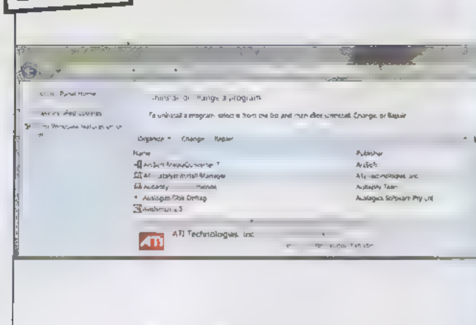
PAS À PAS

1/ Avant d'installer la carte bi-GPU supplémentaire, désinstallez sous Windows les pilotes graphiques. Rendez-vous dans le panneau de contrôle Windows, puis choisissez désinstaller un programme. **2/ Choisissez ATI Catalyst Install Manager** puis cliquez sur « Modifier ». **3/ Cliquez sur suivant (Next >)** et choisissez l'option en bas « Express Uninstall ALL ATI Software ». **4/ Une fois l'opération terminée,** éteignez votre machine et débranchez-la du secteur.

ÉTAPE 1



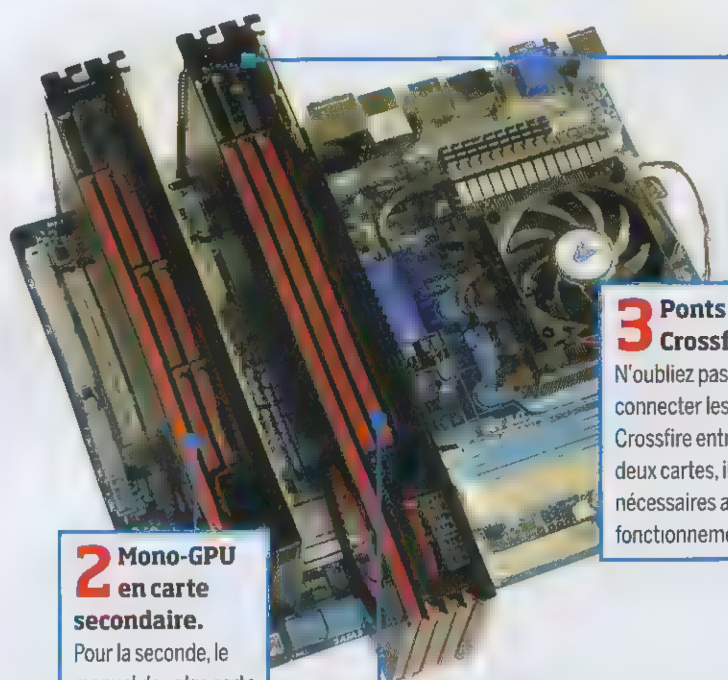
ÉTAPE 2



3 points clés
Installer un tri-GPU

Attention à configurer correctement vos cartes graphiques, l'ordre dans lequel elles sont placées est primordial. La position optimale pour connecter deux cartes est indiquée dans le manuel de votre carte mère.

1/ Rallumez votre machine et démarrez Windows.
2/ Après quelques minutes, Windows peut vous demander de redémarrer votre machine. Exécutez-vous.
3/ Après ce redémarrage, installez les derniers pilotes graphiques en date.

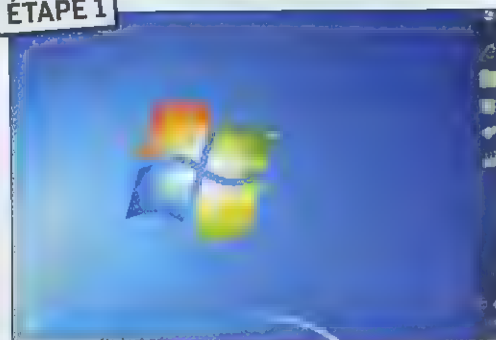


3 Ponts Crossfire
N'oubliez pas de connecter les ponts Crossfire entre les deux cartes, ils sont nécessaires au fonctionnement.

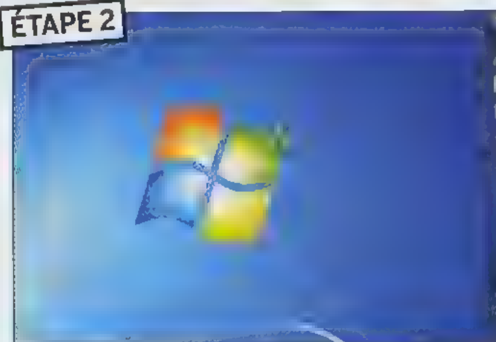
2 Mono-GPU en carte secondaire.
Pour la seconde, le manuel de votre carte mère vous guidera pour trouver l'emplacement optimal. Il peut être nécessaire de bouger un cavalier pour certains modèles.

1 Bi-GPU en carte primaire
La première carte graphique se place toujours le plus en haut. Après avoir retiré votre carte mono-GPU, placez la bi-GPU tout en haut.

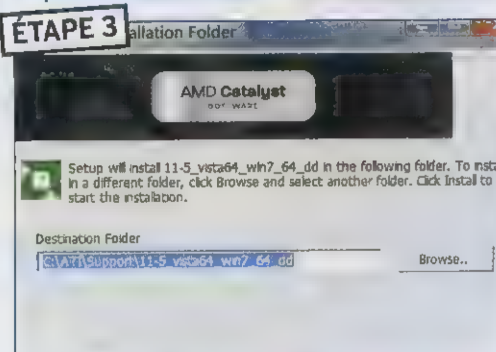
ÉTAPE 1



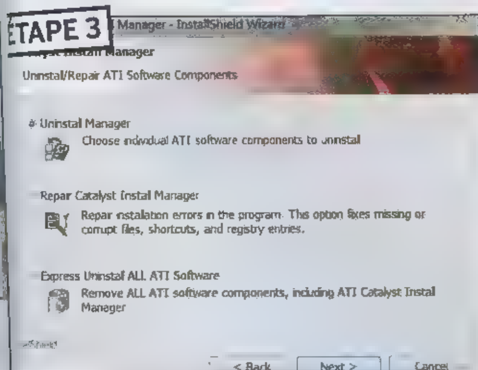
ÉTAPE 2



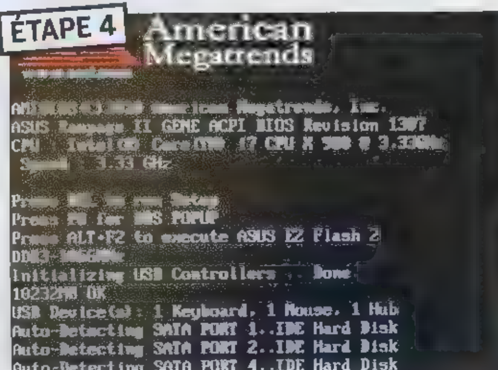
ÉTAPE 3



ÉTAPE 3



ÉTAPE 4



À RETENIR

Avant de vous lancer, vérifiez la puissance de votre bloc d'alimentation. Pour les Radeon HD 5000, il faudra compter 700 W au minimum, et plus de 800 pour les HD 6000. Si votre bloc d'alimentation est trop juste, vous risquez de voir apparaître des artefacts à l'écran ou de souffrir de plantages graphiques. Des problèmes qui peuvent aboutir à une extinction immédiate de la machine à cause de la mise en sécurité du bloc. Si vous investissez dans un nouveau bloc, comptez 90 euros pour un bloc 800 W, 110 pour un bloc 1000 W. Comparativement à l'investissement nécessaire sur les cartes graphiques, c'est peu cher payé !

TOP HARD

L'attente se termine ! Nous ne sommes plus qu'à quelques semaines du lancement des nouveaux processeurs d'AMD, les « FX » basés sur l'architecture Bulldozer. Comptez sur le début du mois de juillet pour la disponibilité...

C_WIZ

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME

Produit haut de gamme ne veut pas forcément dire produit utile. Le rapport qualité/prix est souvent très difficile à discerner lorsque votre budget est conséquent. Ne vous faites pas berner !

MILIEU DE GAMME

La carte graphique sera l'élément sur lequel on insistera le plus. La course à la puissance s'est calmée et les prix ont descendu de concert. La fin de vie des consoles de salon n'y est pas étrangère !

ENTRÉE DE GAMME

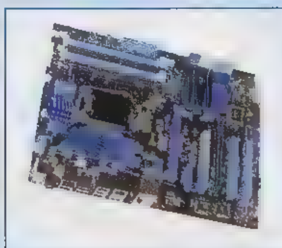
Attention à ne pas tomber trop bas côté processeur. Si les cartes graphiques font leur ouvrage, il faut qu'elles soient pilotées par un processeur un minimum véloce qui ne les ralentisse pas !

LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

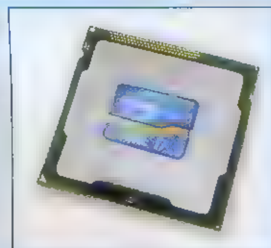
Prix Environ 150 €
Marque Asus
Chipset P67
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P8P67

Bien que le Z68 soit sorti, pour une config de joueur le P67 reste le chipset de prédilection. La carte d'Asus reste une des meilleures à notre goût, en partie par son BIOS EFI réglable à la souris et traduit en français. Toujours moins intimidant qu'une interface digne du siècle dernier !

Prix Environ 290 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 3.4 GHz
Site www.intel.com

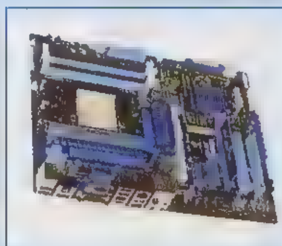


LE PROCESSEUR
Core i7 2600K

Le 2600K règne sans partage aujourd'hui dans le monde des jeux. La plateforme X58 est en fin de vie et sera remplacée à la rentrée. On attend de belles choses de la prochaine, et des prix peut-être corrects. À suivre, tout comme l'arrivée en fanfare des AMD FX en juillet.

MILIEU DE GAMME

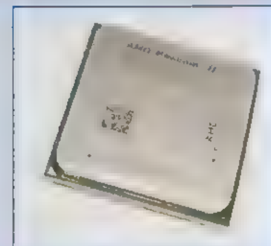
Prix Environ 140 €
Marque Asus
Chipset 890 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A89TD Pro

Si la M4A89TD Pro sera capable d'accueillir les AMD FX, il reste prudent d'attendre un mois de plus pour s'offrir une carte mère AM3+. Vous disposerez ainsi du Serial ATA 6 Gb/s ainsi que d'autres petites nouveautés comme le support du SLI qui revient sur les plateformes AMD.

Prix Environ 160 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.5 GHz
Site www.amd.com

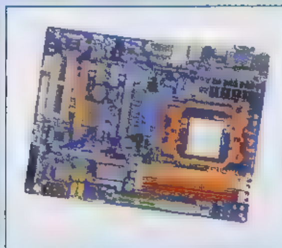


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 970 BE

Le rapport qualité prix du 970 BE est excellent, mais attention tout de même ! Les AMD FX n'ont jamais été aussi proches, et l'on attend réellement de belles choses d'elles côté performances. Acheter un Phenom II aujourd'hui serait une grave erreur de jugement !

ENTRÉE DE GAMME

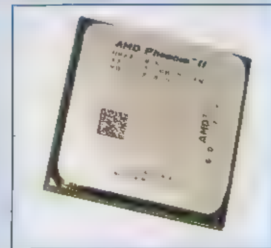
Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H

Si le lancement des Llano (AMD A8) est attendu au même moment que celui des AMD FX, ces puces ne viseront pas particulièrement les joueurs. Si votre budget est serré, le déstockage prévisible des Phenom II haut de gamme est ce sur quoi vous devrez miser !

Prix Environ 120 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965

Le prix de cet excellent processeur a déjà été saccagé. Pour 120 euros, il est difficile de penser que le lancement des AMD FX vous apportera une alternative. Peut-être que l'on récupérera 100 ou 200 MHz pour le même prix. Pas d'autre miracle à attendre selon nous.

BUDGET 980 €

rix Environ 40 €
arque Kingston
réquence 1333 MHz
arrettes 2 x 2 Go
ite www.kingston.com



A MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

i vous pouvez trouver un demi-pourcent le performances en plus dans la DDR3 à 600 MHz, attention à l'achat. Bien souvent on ous vend simplement de la mémoire 1333 MHz overclockable » à 1600 ! Dans le doute, achetez le la vraie 1333, amplement suffisante.

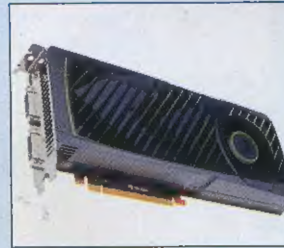
Prix Environ 200 €
Marque Crucial
Taille 128 Go
Type Mémoire flash
Site www.crucial.com



LE DISQUE DUR
M4

Le M4, remplaçant du C300 est arrivé. Les prix n'ont pas chuté drastiquement, et les performances n'ont pas non plus augmenté énormément. Mais le M4 reste ce qui se fait de mieux aujourd'hui avec un rapport qualité prix excellent. On aime !

Prix Environ 300 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.nvidia.com

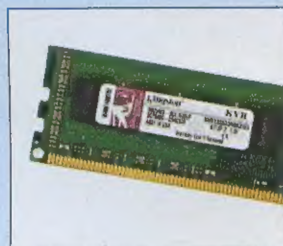


LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 570

Elle n'est pas donnée, mais la GTX 570 est un petit luxe que l'on peut se permettre. Elle est rapide et silencieuse, ses performances sont excellentes. Normal à ce prix. Côté alternative, AMD propose une Radeon HD 6970 à peu près équivalente sur tous les points (perfs, prix, bruit).

BUDGET 615 €

rix Environ 40 €
larque Kingston
réquence 1333 MHz
arrettes 2 x 2 Go
ite www.kingston.com



A MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Contrairement aux AMD FX qui géreront nativement la DDR3 1866 MHz, les Phenom II sont assez mauvais du côté de la mémoire, dans le sens où ils ont beaucoup de mal à profiter d'une augmentation de la bande passante. La DDR3-1333 est déjà au-delà de leurs possibilités.

Prix Environ 70 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

L'un des meilleurs disques du moment que l'on vous conseille toujours en version 1 To. La montée en puissance de la production des disques de 2 To commence cependant avec l'arrivée de plateaux de 1 To chez les différents constructeurs. Du bon pour nos besoins de stockage !

Prix Environ 215 €
Marque AMD
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.amd.com



LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 6950 1 Go

La version 1 Go de la Radeon HD 6950 rend abordable cette excellente carte. Par rapport à un modèle 2 Go, les différences seront minimes, sauf dans de rares jeux où l'on utilisera de l'anti-aliasing 8x comme Crysis Warhead ou Metro 2033. Aucun drame donc !

BUDGET 460 €

rix Environ 40€
larque Kingston
réquence 1333 MHz
arrettes 2 x 2 Go
ite www.kingston.com



A MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

appelons que Windows 7, en version 64 bit, st le seul choix valable pour un joueur qui monte ne machine neuve en 2011. Peu importe la onfig choisie, Windows XP est un handicap bien op important pour le matériel moderne, ne erait-ce que par sa limitation à DirectX 9.

Prix Environ 70 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

D'autres constructeurs proposent des modèles plus abordables si le Caviar Black ne rentre pas dans votre budget. Seagate/Maxtor/Samsung (les trois marques appartiennent à Seagate) et Western Digital/Hitachi (l'autre duo) proposent tous des alternatives valables.

Prix Environ 160 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.nvidia.com



LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 460 1 Go

Nvidia va remplacer rapidement cette carte par une GTX 560 dont les performances restent à évaluer. Si vous n'en trouvez plus en déstockage, rappelez-vous que la Radeon HD 6850 se trouve pour un prix identique et ne pose pas de problème d'approvisionnement.



OCTOBRE 2001

ET POKE ET PEEK

En octobre 2001, le bug de l'an 2000 est un lointain souvenir, Lucky raffole plus que jamais des corn-flakes et Joystick fait sa Une sur Morrowind avec un vieux guerrier tout moche en couverture. En somme, tout roule dans le petit monde des nerds.

Avec ce numéro 130, nous vivions les derniers beaux jours de 2001. Le temps était radieux, les terrasses remplies de jeunes femmes séduisantes et le jeu vidéo sentait bon la transpiration : FIFA 2002, Tennis Master Series, Madden NFL 2002 ou NHL 2002 (qu'est-ce que j'ai pu nerder avec mon voisin sur celui-là !), voilà un vrai bon numéro pour les mecs qui rêvaient de faire du sport tout en portant des pantoufles. Mais octobre 2001, c'est aussi plein de jeux aux couleurs disco et aux noms qui parlent autant qu'une feuille de salade : Codename Outbreak, Atlantis III ou Snowcross. En passant, la présentation de ce dernier remporte la Palme Sundinienne© du meilleur papier. Il est signé de Fishbone et de son excellent accent québécois de circonstance. Faut que je vous en colle une phrase, tiens : « Passque c'qui vous propose, le bellâtre Snowcross, c'est d'enfourcher d'la bécân à skis et de faire la cours' dans les bois d'not'bêau pays d'Québec ». Terrible !



RICHESSE INTÉRIEURE

Deux paquets de corn-flakes (format familial) ont été engloutis chez Lucky pour lire la totalité du reportage consacré aux jeux de l'ECTS (plus de 30 pages de présentations !!). « C'est quoi l'ECTS, j'ai 12 ans ? » Saleté de môme ! Arrête de piquer du fric à ta mère pour t'acheter Joystick ! Quoique non, pique-lui de quoi en acheter deux, va ! Et un carambar, c'est bon les carambars ! Bref, l'ECTS ou European Computer Trade Show était un salon de jeu vidéo qui se tenait chaque année à Londres entre 1989 et 2004. En 2001, La reportrice de l'époque, Wanda, découvre Battle Realms, Project Nomads (élu meilleur jeu PC) ou l'incroyable-mais-on-ne-le-sait-pas-encore World of Warcraft. Incroyable aussi, la gueule des pubs dans le mag, et notamment celle de la page 145. Continental Edison essaie de nous vendre un PC avec une femme à moitié nue dans la posture du lotus, avec en titraille : « Richesse intérieure ». LOUL, comme disent les mômes de 12 ans.

MMO'S EN APPROCHE !

Heureusement, on trouve quand même quelques jolis morceaux dans les rubriques tests et previews : du Throne of Darkness, un Diablo à la sauce japonaise qui se mange un 90/100, un Red Faction à 85/100 et deux beaux papiers sur les deux monstres que seront Anarchy Online et EVE Online. Sans oublier Empire Earth. Plus étonnant, cette interview de Richard Garfield, le créateur de Magic : The Gathering, le-jeu-de-cartes-qui-coûte-100-millions-et-un-Mars, qui veut se mettre au jeu vidéo. On attend toujours. Bon, dernière page, petit lexique et pur trait d'humour joystickien : à la définition du mot Récursif, Moulinex nous sort un « voir récursif ». Très bon.

SUNDIN



Battle Realms, y a dix ans c'était super-beau !



Snowcross, un jeu qui fait froid dans le dos.

QUEL JOUEUR DE JEUX VIDÉO ÊTES-VOUS ?

RÉPONDEZ À NOTRE ENQUÊTE LECTEURS ET *GAGNEZ* UN DE CES LOTS*

En répondant à notre enquête lecteurs, vous nous permettrez d'en savoir plus sur votre intérêt pour les jeux vidéo et sur votre pratique. Votre participation nous permettra de mieux vous connaître et nous aidera à réaliser un magazine plus proche de vos attentes.

POUR RÉPONDRE C'EST TRÈS SIMPLE.

1/Connectez-vous sur le site

http://www.jvn.com/communaute/concours.html

2/Remplissez le questionnaire proposé

3/Commencez par la première question en notant ces trois lettres de code : JST

PAR LES PRODUCTEURS DE [REC]

L'EXORCISME

SÉLECTION OFFICIELLE FESTIVAL DE SITGES 2010

1er au 5e PRIX
Le Coffret L'Exorcisme

GÉRARDMER

HAYDEN CHRISTENSEN
THANDIE NEWTON
JOHN LEGUIZAMO

L'EMPIRE DES OMBRES

6e au 42e PRIX
37 Blu-Ray L'Empire des Ombres

43e au 79e PRIX
37 Blu-Ray L'Exorcisme

BUTCHER II

VERSION INTÉGRALE NON CENSURÉE !

80e au 116e PRIX
37 Blu-Ray Butcher II

117e au 153e PRIX
37 DVD L'Empire des Ombres

SEVEN 7

du 154e au 190e PRIX 37 DVD L'Exorcisme
du 191e au 227e PRIX 37 DVD Butcher II

*Tirage au sort parmi les répondants aux magazines Jeux Vidéo magazine, PCJeux, Joystick, Joypad, Consoles+, PSM3, Xbox360 Le magazine Officiel, Playstation Le magazine Officiel.

La société Yellow Media, SAS au capital de 1.218.475 euros et immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro [illegible], ayant son siège social au 101-109 rue Jean Jaurès, 92300 Levallois Perret, organise un jeu gratuit sans obligation d'achat dans ses magazines Jeux Vidéo Magazine N° 126, Joypad N°221, Joystick N°244, Consoles+ N°230, PC Jeux N°161, Playstation, le Magazine Officiel N°52, PSM3 N°50 et Xbox 360 : le Magazine Officiel N°76, en partenariat avec la société Seven7, SARL immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro 394 060 966, ayant son siège social au 116 b avenue des Champs Elysées, 75008 Paris.

Le jeu est ouvert à toute personne physique, majeure ou mineure bénéficiant de l'accord de son représentant légal, reconnue comme étant capable et jouissant de ces droits, domiciliée en France métropolitaine, à l'exception des collaborateurs permanents et occasionnels de Yellow Media et de leurs familles directes (ascendants, descendants, conjoints). Ces conditions sont idem et d'application stricto sensu à toute société mère, sœur, filiale de la société Yellow Media et notamment la société Canal Jeux Vidéo.

L'ouverture du concours se fera en date du 9 juin 2011, date de début du concours et les réponses devront être envoyées avant le 28 août Minuit, la date d'envoi du formulaire électronique faisant foi.

La détermination des gagnants s'effectuera par un tirage au sort qui aura lieu le 5 septembre 2011. Le nombre total de gagnants est fixé à 227. Chaque participant doit remplir le formulaire accessible à l'adresse suivante : http://www.jvn.com/communaute/concours.html.

Les gagnants recevront les lots suivants : **du 1er au 5ème** : le coffret Exorcisme d'une valeur faciale de 29,98 € TTC, **du 6ème au 42ème** : un BluRay Empire des Ombres d'une valeur faciale de 29,98 € TTC, **du 43ème au 79ème** : un BluRay Exorcisme d'une valeur faciale de 29,98 € TTC, **du 80ème au 116ème** : un BluRayButcher II d'une valeur faciale de 29,98 €, **du 117ème au 153ème** : un DVD Empire des Ombres d'une valeur faciale de 19,99 € TTC, **du 154ème au 190ème** : un DVD Exorcisme d'une valeur faciale 19,99 € TTC et **du 191ème au 227ème** : un DVD Butcher II d'une valeur faciale de 19,99 € TTC.

Conformément à la loi du 6 janvier 1998 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, modifiée par la loi du 6 août 2004, les participants disposent d'un droit d'accès, de suppression et de rectification sur les informations les concernant, et ce sur simple demande écrite à la société Yellow Media, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. La participation au jeu-concours vaut acceptation par les candidats de toutes les clauses du présent règlement. Le présent règlement est déposé chez Maître Nadjar, huissier de justice à Neuilly sur Seine (92), au 164, avenue Charles de Gaulle. Le règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en fera la demande à Yellow Media.